

HOMEFRONT LA RECENSIONE DEL NUOVO RIVALE DI COD

PS3 PS2 PSN PSP **TUTTO IL MONDO PLAYSTATION!**

PS mania

RECENSIONE
CRYSIS 2
UN NUOVO STANDARD GRAFICO PER LA PS3

VINCI! BIGLIETTI PER VEDERE THE NEXT THREE DAYS

ANTEPRIMA ESCLUSIVA
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
UN TRIS DI AUTORI ECCEZIONALI PER IL GDR-ACTION PIÙ AMBIZIOSO DELL'ANNO

ANTEPRIMA
DEAD ISLAND
IL NUOVO SCONVOLGENTE FPS HORROR

ANTEPRIMA
BATTLEFIELD 3
UN INCREDIBILE PASSO AVANTI PER LA SAGA EA

APRILE 2011 :: N. 122 :: Mensile € 4,50





Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. 27/02/2004 L. n°46) - art. 1 comma 1, DCB Milano



l'arte di fare videogioChi... Quest a sConosCiut a

Come molti di voi sapranno i giochi di ruolo sono la mia passione! Lo erano fin dai tempi in cui D&D non era ancora stato tradotto in italiano e chi li giocava veniva guardato come se fosse un alieno. Lo erano ai tempi degli Home Computer e lo sono ora su console.
Che si tratti di quelli a turni o quelli action, del genere nipponico o occidentale, fantasy o fantascientificié sono sempre loro la mia prima scelta quando possono iniziare un gioco nuovo per piacere personale (e non per lavoro). Potete immaginare quando questo periodo mi renda felice! Perch dopo mesi ƀ ui i GdR stanno tornando in forza con Mass Effect 2, Dragon Age 2, l annuncio di The Elder Scroll V: Skyrim, Final Fantasy XIII-2é e un Kingdoms of Amalur: Reckoning che finalmente prende forma. Quest ultimo progetto mi ha sempre incuriosito, non tanto per le sue meccaniche, ma per il team creativo che ha alle spalle. Il capo-progetto lo stesso che ha realizzato gli ultimi due The Elder Scroll, l aspetto artistico affidato a un fumettista famoso (Todd McFarlane) e la trama sviluppata da rodato scrittore fantasy come Robert Anthony Salvatore. In questo caso si tratta di figure professionali d indiscussa qualit , che hanno una certa familiarit col mondo dei videogiochié ma questo mi fa riflettere su un atteggiamento dell industria del divertimento elettronico che io non trovo correttoé ovvero, una strana deferenza verso chi viene da altri media.
Pochi mesi fa si diffusa la notizia che Guillermo Del Toro collaborer con THQ e in questi giorni uscito Homefront la cui trama sviluppata dallo sceneggiatore hollywoodiano John Milius. Le industrie si spendono questi nomi come se potessero essere garanzia di un salto di qualit . Con questo non voglio dire che questi ǟcontributor esterni al mondo dei videogiochi non siano validié ma non mi sembra sensato presentarli come garanzia di qualit ! é come dire che gli uomini che da anni sviluppano giochi, e ne conoscono ritmi e linguaggio, non possano competere con qualcuno professionista che provenga dal cinema.
é giunto il momento che il mondo del divertimento elettronico prenda coscienza di essere ai vertici dell industria dell intrattenimento e che non ha nulla da imparare da nessunoé anzi, avrebbe qualcosa da insegnare. Ovviamente, con questo ragionamento non voglio dire che un talento visionario come Del Toro non sia ben accettoé anzi, ben venga! Solo che la game industry dovrebbe avere un atteggiamento pi distaccato per il coinvolgimento de ƌa gente del cinema .
Fare i videogiochi un arte e bisogna prendere coscienza.

Car lo Cher iConi

Start Il Team

QUESTO MESE SU PS MANIA



Carlo Chericoni

Genere preferito: GdR e Strategia
Ora sta giocando: Crysis 2
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: Mi piacerebbe un gioco d'avventura e esplorazione scritto da quel genio assoluto di Alan Moore (Watchman, V for vedetta e molto altro)!

Yuki

Genere preferito: Tutto ciò che è giapponese
Ora sta giocando: Clannad
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: Vorrei un horror sviluppato dal regista Takashi Miike.



Marco Tinè

Genere preferito: GdR, Racing
Ora sta giocando: Mi trastullo con le matrioska di Stacking
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: Kenji Kamiyama (Ghost in the Shell SAC) o Yoshiaki Kawajiri (Ninja Scroll)



Lorenzo 'Kobe' Fazio

Genere preferito: Avventura, Action
Ora sta giocando: Tactics Ogre Let Us Cling Together!
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: Zack Snyder (300) e Christopher Nolan (Batman Begin).

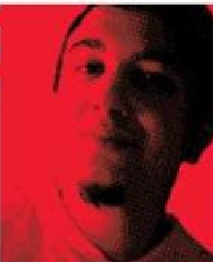


Marco "Sidmarko" Locatelli

Genere preferito: GdR, FPS
Ora sta giocando: Dragon Age 2
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: magari Christopher Nolan (anche se si vocifera farà un VG su Inception, niente è ancora sicuro).

Marco Inchingoli

Genere preferito: Azione
Ora sta giocando: Dragon Age 2
Quale regista, musicista o fumettista vorreste veder impegnato in un videogioco?: Vorrei un GdR diretto dalla mente di Peter Jackson.





Menù



SCANNER PG. 6



MADE IN JAPAN PG. 20



SPACCACODICI PG. 88







Recensione pg 36

Homefront

Una modalità storia davvero impressionate, con continui cambi di ritmo e momenti veramente indimenticabili... peccato però che duri troppo poco. Certo, c'è un ottimo multiplayer di supporto, ma siamo un po' stanchi di sparatutto caratterizzati da una modalità campagna sotto le 8 ore.

Anteprime pg 54

Kingdoms Of Alamur: Reckoning

Realizzare un GdR-Action che vuole insidiare il trono di The Elder Scroll è un traguardo decisamente ambizioso... ma qui ci sono tutte le carte in regola per riuscire nell'impresa. Scoprite alcuni segereti di questo gioco direttamente dalle parole del suo capo-designer!

Anteprima pg 58

Dead Island

Il trailer di questo gioco ha furoreggiato per un paio di giorni su Internet lasciando migliaia di appassionati a fantasticare su come sarebbe stato il gioco finito. Noi lo abbiamo giocato alla Game Development Conference e vi raccontiamo le nostre impressioni, oltre che alcuni dettaglia inediti su Dead Island.





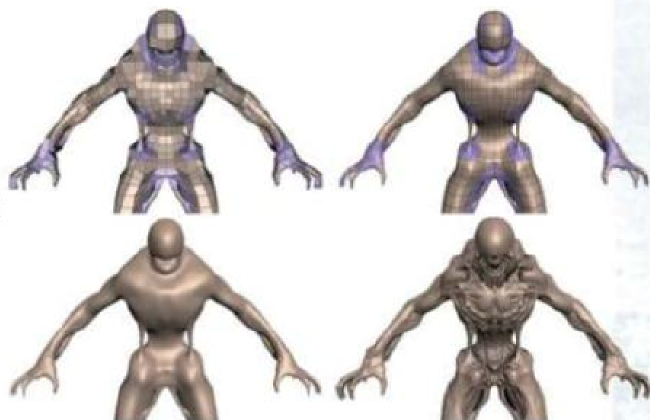
4

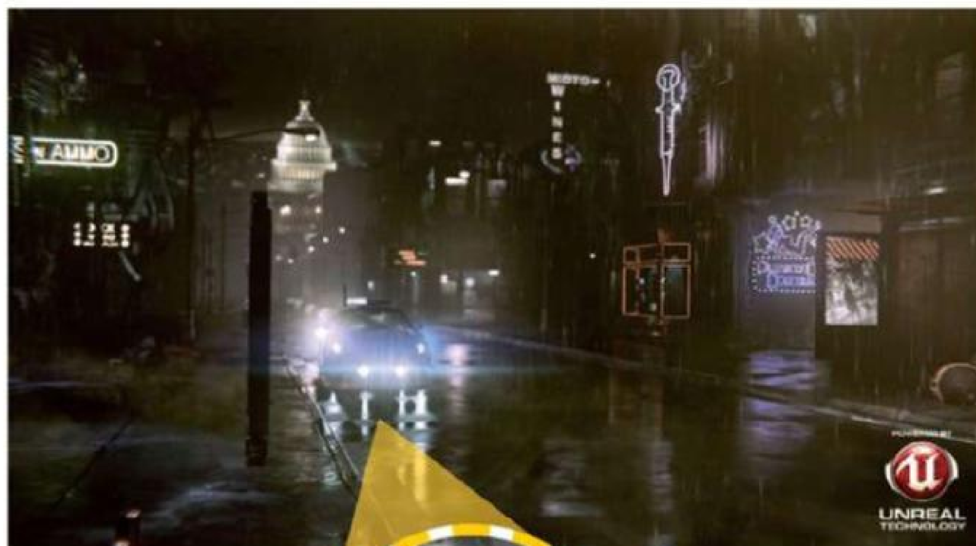
6

Presentate le nuove caratteristiche dell'Unreal Engine 3

UNO SgUARDO AI VIDEOgIOChI DI DOmANI

CREARE UN VIDEOGIOCO PER PS3 uno sforzo mostruoso, sia sotto il profilo lavorativo che per quello economico. Per questa ragione moltissimi team di sviluppo non sprecano risorse e soldi nello sviluppare un loro game engine, ma preferiscono prenderne in àffitto uno gi esistente e modificarlo secondo le loro esigenze. Unreal Engine 3 (UE3) senza dubbio uno dei àmotori pi sfruttati e apprezzati, basti pensare che alla base di titoli come Bioshock (compreso il prossimo Infinite), Batman Arkham City (anche il precedente Asylum), Borderlands, Enslaved, Mass Effect 2, in nuovo Mortal Kombat e molti, molti altri ancora! Per questa ragione le immagini che vedete in queste pagine dovrebbero iniziare a farvi sudare freddo, perch rappresentano il livello di qualit che potranno ottenere i giochi che sfruttano l Unreal Engine 3 grazie a un serie di nuove funzioni presentate durante la Game Development Conference.
Eccovi spiegate le novit visive che ci aspettano nei prossimi titoli e come queste miglioreranno la nostra esperienza di gioco.







1. Riflessi realistici su ogni superficie

A parte i giochi di guida, molto raro trovare una superficie riflettente in un videogioco. Questo perch simulare un riflesso porta via molta potenza di calcolo. La nuova funzione dell UE3 semplifica questa procedura e permette di simulare il riflesso anche su superfici non regolari. Inoltre permette di applicare qualsiasi tipo di effetto extra, come questo òeffetto acqua che rende cos"realistica questa immagine.

2. Nuovo effetto riflessione della luce sulla pelle dei personaggi

Chiamata SubSurface Scattering (o SSS) questa funzione serve a rendere pi credibile il modo in cui la pelle di un personaggio virtuale si comporta quando colpita dalla luce. Attualmente l effetto pelle realizzato da una texture opaca. In futuro l incarnato dei modelli poligonali sar in grado di assorbire e riflettere luce in modo pi vicino alla realt evidenziando possibili imperfezioni come vene, capillari rotti, pori dilatati. I volti non saranno pi quelli di un manichino, ma quelli di una persona reale.



3. meno effetto seghettato sul perimetro dei poligoni

LAliasing quel òdifetto che causa la visione seghettata delle line diagonali. LAnti-Aliasing una òcura a questo problema visivo che funziona mettendo un pixel di colore pi sfumato tra i due pixel di una seghettatura. Leffetto sono linee pi morbide. Una delle nuove funzioni dell UE3 andr a potenziare questo Anti-Aliasing anche nelle forme pi semplici come i peli o capelli di un personaggio. Lo stesso effetto potr essere attivato anche su ogni singolo filo d erba di un prato virtuale.

4. Effetto Profondità di campo migliorato

Una delle novit visive dell attuale generazione di console l introduzione della òProfondit di capo . Nei videogiochi PSOne e PS2 ogni porzione dello schermo era sempre a fuocoé ma se vedete un film questo non sempre vero, perch un obbiettivo in grado di mettere a fuoco solo una porzione dello spazio. Alcuni titoli hanno simulato questa òprofondit di campo aggiungendo un effetto sfocato a una porzione dell immagine. Questo effetto sar ulteriormente migliorato da una nuova funzione dell UE3 che permetter di avere una resa visiva ancora pi vicina a quello che otterremmo con una vera macchina da ripresa.

5. Ombre dinamiche

Se avete giocato a GT5 vi sarete accorti di come la semplice simulazione di un ombra possa essere complicata (perch quelle del gioco Sony fanno letteralmente pena). Una delle novit dell UE3 sar quella di generare delle ombre dinamiche. Questo significa che ogni forma poligonale sar in gradi proiettare un ombra in base alla fonte luminosa che la colpisce. Inoltre, la superficie su cui verr proiettata l ombra influir sulla stessa in tempo reale. In altre parole, ogni oggetto sara ancora pi credibile nell ambiente.

6. Tassellatura

Questo effetto riferito alla grafica digitale indica la possibilit di trasformare una superficie geometricamente semplice una serie di aree frammentate pi irregolari. In questo modo possibile creare un effetto roccia pi poroso e irregolare, ma anche delle superfici della pelle pi credibili perch imperfette. Leffetto pu anche essere usato per degli effetti di trasformazione dei personaggi.

7. movimento dinamico dei tessuti

Abbinando le routine grafiche a quelle che simulano le leggi fisiche, i vestiti dei protagonisti dei videogiochi potranno ora muoversi in modo ancora pi realistico, reagendo agli spostamenti del personaggio e agli agenti atmosferici. Questa una funzione gi inclusa in molti titoli, ma UE3 la render ancora pi credibile.





BAT-NEWS

UNA BAT-ACTION FIGURE!

Ma chi se ne importa della data ufficiale d'uscita di Arkham City (che per la cronaca è il 21 ottobre), quello che realmente vogliamo è un'altra statuina snodabile da mettere a raccogliere polvere sulla libreria! A un prezzo di circa 15 euro, arriverà presto una serie di Action Figures modellate sul design del cast del gioco. Assolutamente imperdibili sia per i fan del Cavaliere Oscuro che per i collezionisti di cose inutili ispirate ai videogiochi (noi rientriamo in entrambe le categorie)



CINEMA E VIDOEGIOCHI

IL RITORNO DI LARA SUL GRANDE SCHERMO

Nuovo Tomb Raider in arrivo... e nuovo film su Lara in produzione. La compagnia che ha acquisito i diritti cinematografici della bella archeologa è la GK Films (The Tourist e Rango), che ha già previsto il primo film della nuova serie per il 2013. Il produttore Graham King, ha dichiarato di voler realizzare una pellicola incentrata sulle avventure di una Lara Croft più giovane e dinamica... in altre parole dimentichiamoci che "l'anziana" Angelina Jolie possa tornare. E voi, chi vedreste bene nel ruolo di miss Croft? (noi facciamo il tifo per Megan Fox!)





Difficilmente questo Ape Escape sarà originale e innovativo come il titolo del 1999 per PSOne, ma speriamo che possa comunque essere qualcosa di divertente.

Finalmente arriva Ape Escape su PS3

LE SCIMMIE COLPISCONO ANCORA!

MOLTI DI VOI sono troppo giovani per ricordarselo, ma quando dodici anni fa uscì Ape Escape su PSOne rappresentò una vera rivoluzione. A quel tempo era appena uscito il primo DualShock della Sony e la novità delle due leve analogiche aveva colto di sorpresa molti sviluppatori. Anche se può sembrare impossibile, nessuno era pronto a sfruttare a dovere le possibilità offerte dal nuovo joypad. Ape Escape fu invece un condensato di creatività e ancora oggi rappresenta un esempio (mai eguagliato) di come un gioco dovrebbe sfruttare le potenzialità di un nuovo controller.

Siamo quindi davvero esaltati all'idea di un nuovo capitolo della saga pensato appositamente per sfruttare il PS Move! Ci sono quindici nuovi livelli in cui dare la caccia ai primati usando la solita serie di strani gadget come l'Aspira-Scimmie o il Banana Zapper... oltre che i classici Retino e Fionda. Oltre al classico gameplay che vi vedrà andare in giro per livelli cercando di catturare i furbi animali, ci sarà anche una modalità Capture Battles in cui dovrete difendere la vostra scorta di banana dai loro assalti. Attualmente i dettagli sul gioco sono un po' scarsi, ma noi nutriamo moltissime speranze sul fatto che questo Ape Escape mostri un innovativo utilizzo del Move... anche se realisticamente temiamo che alla fine tutto si risolva in una serie mini-giochi in grado di intrattenerci solo per mezzo pomeriggio.









Beh, graficamente non sarà Crysis 2, ma per essere un gioco destinato solo al PlayStation Network se la cava egregiamente.

Konami annuncia a sorpresa il videogioco dedicato a "invasion movie"

World Invasion The videogame!

Se sul PSN troverete un gioco intitolato Battle: Los Angeles, sappiate che è questo... il film in versione italiana è stato intitolato World Invasion e non sappiamo anche il gioco cambierà nome.



QUESTA NOTIZIA nasconde numerosi ѝpunti interrogativi . Il primo riguarda il film. La trama incentrata sul tentativo di resistenza di un coraggioso plotone di Marines americani contro un improvvisa invasione aliena. Titolo originale della pellicola: Battle: Los Angeles! Suggestivo ed esplicativo del fatto che vedremo l invasione da un solo punto di vista. Titolo Italiano: World Invasioné ma che senso ha cambiare l originale con un altro titolo in Inglese che stravolge il senso del film? Secondo enigmaé come mai Konami annuncia uno sparatutto in soggettiva ispirato alla pellicola cinematografica solo un mese prima dell uscita? Come mai si tratta di un gioco destinato solo al PlayStation Network e non ai negozi? Malgrado Konami abbia annunciato che user l Havok Destruction Module per permettervi di distruggere muri, cavalcavia e altri elementi del fondale, la possibilit che si tratti di un prodotto realizzato in grande fretta e con poca cura davvero elevata.
Noi per non perdiamo la fiducia, perch l idea di un gioco che ci faccia vivere altri momenti della guerra narrata dal film, espandendo cos"la narrazione, ci piace parecchio!

...e festeggiano l'archeologia del videogioco.

I videogiochi fanno scuola



ROMA, capitale anche storica e artistica dell Italia diventata, lo scorso 24 febbraio, la capitale dell archeologia del videogioco, grazie a una mostra tutta nostrana a cura della societ Oni Communication. Per la prima volta stata organizzata all interno di un universit pubblica, nella fattispecie ǑLa Sapienza di Roma, un esposizione volta a ripercorrere la storia dei videogames dalle origini ai giorni nostri. Il nome? Archeoludica! Una manifestazione che ha trasformato il centro congressi dell universit in un piccolo museo, dove ammirare e provare le vecchie glorie del passato, sicuramente apprezzate dai tutti i giocatori di vecchia data. Presenti tutte le macchine da gioco pi famose, dal Commodore 64 alla prima PlayStation, per una manifestazione che, spiega Riccardo Pastore, uno degli organizzatori, òha dato modo al visitatore di affacciarsi sulla vita di un medium ormai abbastanza maturo da far storia. E di videogiochi se n parlato tanto, grazie anche a Confeludica, i cui nomi noti del settore (Artematica, Advenures Production, Ankama, Activision, Sony ecc.) hanno discusso col pubblico di come sia nato e come si sia evoluto il videogioco nel nostro paese.

r ivelati i dettagli sulle schede di memoria che ospitano i titoli della nuova console.

NGP: tanto spazio per i vostri giochi

QUANDO A GENNAIO stata presentata la nuova console portatile Sony, alcuni dettagli erano rimasti un po nebulosié come per esempio il prezzo e le caratteristiche delle periferiche di memorizzazione. Se per ora non ancora stato ufficializzato, quanto dovremo sborsare per averne una, sappiamo invece molto di pi sul formato delle flash card che ospiteranno i giochi. Chiamate per ora NVG Card, saranno disponibili in due versioni: 2GB e 4GB.
Il primo tipo servir per commercializzare le produzioni pi ǝeggere destinate a un pubblico casual. Quelle da 4GB sono invece per i colossal come Uncharted Portable o Resistance.
Per farvi un idea della capienza, sappiate che gli UMD variano da 900Mb a 1,8GB, quindi anche la scheda NVG pi ǝpiccola offre pi spazio di un disco dell attuale PSP. Considerando che l ambizione dell NGP quella di essere una PS3 portatile, allora il paragone andrebbe fatto con i giochi su Blu-Rayé che attualmente occupano tra gli 8 e i 12GB di spazioé e in questo caso la capienza delle NVG sembra un po scarsina.
Ogni scheda offrir poi il 10% del suo spazio alla memorizzazione di salvataggi, contenuti aggiuntivi o patches (correzioni e potenziamenti del gioco originale).

Nel progettare le nuove schede NVG la Sony ha fatto moltissima attenzione a inserirci alcuni ritrovati tecnologici che impediscano la pirateria. Riusciranno questa volta a fermare l'hack della console che invece è uno standard su PSP?

New Game Media

t ra tanto entusiasmo, qualcuno non sembra credere molto nel portatile sony

UNa coNsoLe seNza trUcco

DURANTE UN'INTERVISTA tenuta alla Game Development Conference (GDC), l amministratore delegato ngmoco Neil Young, ha decretato la morte prematura della nuova console Sony. Secondo lui, l NGP non sar in grado di competere con l attuale generazione di Smartphone capaci di essere pi ǝtascabili , completi e acquistabili a prezzi ragionevoli (facendo ovviamente un contratto con un fornitore telefonico).
Beh, nessuno di noi pensa di essere pi competente di Mr. Young, ma il fatto che ngmoco sia una compagnia che produce titoli esclusivamente per Smartphone ci fa un po sospettare sull imparzialit del suo giudizio.
A dire la verit , Young non il solo scettico su questa faccenda. Molti sviluppatori incontrati alla GDC ci hanno svelato di essere spaventati dalla potenza della NGP, perch questo presuppone grandi costi di produzione anche titoli destinati a un portatile. Inutile girarci attornoé il successo o il fallimento del nuovo portatile tutto nel suo misterioso prezzo. Se non andr oltre i 350 euro, probabilmente tutti vorranno un NGP e Young dovr rimangiarsi le sue parole.



Neil Young era uno dei massimi dirigenti della Electronic Arts, responsabile di successi come Il Signore degli Anelli e The Sims 2. Poi ha improvvisamente mollato tutto per creare la ngmoco, una società specializzata in titoli casual per iPhone e Android.



Molti dei giochi ngmoco sembrano ispirarsi ad altri titoli famosi... ma questo non toglie il fatto che sono realizzate bene e molto divertenti da giocare.



MARVEL STUDIOS

THOR

27 APRILE



WWW.THOR-ILFILM.IT



THOR ti aspetta al cinema e sul prossimo numero per farti vincere premi ad alto tasso di adrenalina!





Visita il sito www.smartbox.com/it e scopri la gamma di 30 cofanetti regalo nelle categorie soggiorni, soggiorni e sapori, gourmet, benessere e sport e svago.

Oltre 4.000 esperienze da regalare e da regalarsi!

Smartbox

Partecipazione valida dal 5 aprile al 31 maggio 2011. Estrazione finale entro il 30 giugno 2011. Montepremi complessivo pari a 1.049,00 € (iva non dovuta).
Regolamento completo su www.cinema.universalpictures.it



VINcI cON KILLZONE 3

Partecipa al contest indetto da PlayStation e vinci splendidi premi firmati Sony

ANCHE GLI HELGHAST sanno essere generosi. Nonostante non ci sia certo il bisogno di ulteriori stimoli per acquistare un titolo del calibro di Killzone 3, PlayStation sta organizzando un concorso che mette in palio nientemeno che 10 TV Sony Full HD 3D HX800 da 40 e 50 PlayStation Move Starter Kit. Il titolo sviluppato da Guerrilla la dimostrazione di quali siano le enormi potenzialit del gioco 3D coadiuvate dall uso del PS Move, di conseguenza quale modo migliore per poter godere al meglio dei premi nel caso foste cos"fortunati da essere sorteggiati? Tentare di vincere uno di questi fantastici regali semplice: basta acquistate una copia di Killzone 3 e scoprire qual il codice univoco riportato sul volantino del concorso presente all interno della confezione. Poi collegatevi al sito www.concorsokillzone3.com e inserite dati anagrafici e codice, compilando un apposito form. Coloro che avranno eseguito la procedura in modo corretto entro il 30/05/2011 potranno partecipare al sorteggio che metter in palio prima le 10 TV HD 3D e poi i 50 kit del Move. Cosa state aspettando, volete ancora un buon motivo per comprare Killzone 3



TOP TEN RELAx GAMES

I 10 giochi più rilassanti reperibili sul PlayStation Network

TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPT



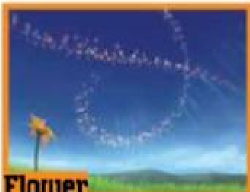
The UnderGarden

Coltivare piante in fondo all'oceano vi tranquillizza? Allora ecco il vostro gioco. In un connubio tra polline e musica i vostri sensi saranno stimolati dalla bellezza di un mondo sottomarino rilassante e distensivo.



flOw

Ancora un'ambientazione marina per questo pluripremiato piccolo capolavoro che vi metterà nei panni di un microrganismo capace di svilupparsi in innumerevoli forme diverse, con la sola preoccupazione di mangiare, crescere ed evolvere.



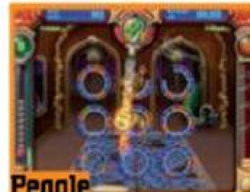
Flower

Sinora privilegio del solo Eolo, Flower ci permette di prende possesso del vento e guidarlo lungo valli e colline, modificando l'ambiente a nostro piacimento. Controllate la forza delle folate grazie ai sensori di movimento del controller DualShock.



PixelJunk Eden

Mettete alla prova il vostro pollice verde aggirandovi per un sottobosco alieno alla ricerca di ricchi tesori, circondati da una vegetazione in costante evoluzione.



Peggle

Distruggete più mattoncini possibile in questo moderno pacinko ricco di effetti grafici sorprendenti. Un gioco tanto semplice quanto innovativo che vi darà un'assuefazione immediata.

Domande e curiosità per gli sviluppatori di SOcOM: Forze Speciali

BOTTA E RISPOSTA cON ZIPPER INTERAcTIVE

SOCOM: FORZE SPECIALI vi immerger   in un universo militare del tutto innovativo, caratterizzato da un esperienza bellica consolidata dal 3D stereoscopico e dall eventualit di essere giocato con l ausilio del controller PlayStation Move. Lo sparatutto in terza persona di Zipper Interactive promette ore e ore di puro divertimento, ma se aveste qualche dubbio o domanda sul gioco, non vi rimane che contattare direttamente la software house americana e porre le vostre curiosit   agli sviluppatori, cos"da èntrare in azione   ancor prima che il gioco abbia raggiunto gli scaffali dei negozi. Se fino a ieri questa sinergia poteva sembrare soltanto un lontano miraggio, oggi l iter molto pi   agevole. Baster , infatti, che vi colleghiate alla community ufficiale PlayStation (rintracciabile su community.eu.playstation.com) e pubblichiate la vostra domanda nell apposita sezione, o in alternativa potete ètwittarla   sul social network utilizzando l hashtag #peoplevs. Le domande pi   interessanti su SOCOM: Forze Speciali saranno pubblicate nelle prossime settimane sul sito eu.playstation.com.]

collabora con The Bearded Ladies consulting allo sviluppo del loro nuovo progetto

JOIN ThE GAMOcRAcY



THE BEARDED LADIES CONSULTING offre l occasione di entrare da protagonisti nel mondo degli sviluppatori di videogame. La casa di sviluppo svedese vi d l opportunit   di partecipare alla creazione del suo nuovo progetto, talmente in alto mare da non avere ancora neanche un titolo provvisorio. Per dare il vostro contributo al prodotto non dovete far altro che collegarvi al forum ufficiale PlayStation (community.eu.playstation.com) e pubblicare il vostro lavoro in base alla sfida settimanale proposta, che pu   andare dalla progettazione di un livello a dei consigli sulla creazione dei boss. I contributi migliori saranno inclusi su facebook.com/TheBeardedLadies, dove saranno sottoposti a una votazione da parte del pubblico. Nel caso in cui i vostri suggerimenti siano approvati e inseriti nel gioco, The Bearded Ladies Consulting inserir il vostro nome tra i collaboratori allo sviluppo. Non male come primo passo nel mondo dello sviluppo dei videogame, no?]



TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN-TOPTEN



EyePet Move Ed.

Crescete il vostro cucciolo personale grazie alla straordinaria interazione con il PS Eye. Addestratelo come fosse vero, ma senza la preoccupazione di tutti gli stressanti inconvenienti soliti degli animali domestici.

Tori Emaki

Riscoprite il mondo con gli occhi di un enorme stormo di uccelli in volo libero verso l'estremo oriente. Rilassatevi muovendovi pigramente davanti al PS Eye e guidate lo stormo verso nuovi lidi.

Braid

Torna il topos della principessa da salvare in quest'originale titolo dalle forti tinte magiche. Un gioco dal forte carattere che propone enigmi incredibilmente intelligenti e un finale che apre la mente a numerose domande.

Linger in Shadows

Una demo tecnica che presente anche degli elementi interattivi. Non è assolutamente un gioco, ma un'esperienza multisensoriale dal grande impatto emotivo.

Journey

Dai creatori di flOw e Flower. Stavolta a farla da padrone è il deserto: una sconfinata distesa di sabbia tutta da attraversare vestendo i minimali panni di un misterioso viandante. Cosa ci riserverà quella luce in cima alla montagna?

spy TOP SECRET

Si preparano i fuochi d'artificio

Come tradizione vuole, per la fine di Marzo/inizio Aprile arriveranno una valanga di nuovi annunci da tutte le principali Software House. Per questa ragione non vogliamo sbilanciarci troppo con i rumoré perch quando saremo nelle edicola molte delle indiscrezioni che conosciamo potrebbero essere gi state annunciate! Comunque abbiamo un interessante notizia riguardo al canale **YouTube per PS3** e una possibile rivoluzione ànarrativa in tutti i **titoli sportivi della EA**!
Alcune sorprendenti parole da Mr. Yamauchi fanno sospettare una rivoluzione in **Gran Turismo 5**, mentre sembra sempre pi reale un **Resident Evil 6** orientato al Multiplayer!



YouTube TV su PS3

Come sapete, oltre a Tweeter, un altra fonte importante di notizie àufficiose sono le ricerche di perosnale fatte dalle grandi aziende. Questa volta abbiamo scoperto che Google alla ricerca di un Software Engineer specializzato in programmazione su console. Nella scheda d assunzione specificato che il lavoro diretto a àcreare un esperienza TV per le console della nuova generazione basata sui contenuti YouTube .
Attualmente gi possibile accedere a YouTube passando per il browser della PS3, ma Google sembra voler lanciare un servizio pi integrato nella console, un po com attualmente VidZone, con tanto di canali e compilation di filmati selezionati per tematica. Lidea ci sembra grandiosaé anche per non ci stancheremo mai di vedere Afro Ninja su YouTube!

Una vita da mediano

Se non siete amanti della Boxe o dei giochi di combattimento in genere, allora ci sono molte possibilit che vi siate persi Fight Night Champion. Oltre ad avere una grafica notevole e un efficace sistema di combattimento, l ultimo capitolo del simulatore pugilistico di EA include una modalit storia che vi fa vivere la carriera di un giovane puglie, dai suoi miseri esordi in carcere, fino alla gloria. Un intelligente sistema che arricchisce un semplice titolo sportivo con una narrazione intensa ed emozionante. Secondo il nostro uomo in Electronic Arts, questa modalit àstoria sar presente anche nel prossimo FIFA 12 (o in FIFA 13) e permetter di vivere l escalation di un calciatore dalle sue prime partine nelle favelas brasiliane fino alla coppa del mondo, con tanto di scandali per droga e dolori sentimentali dovute a fidanzate un po leggereine!



Operation Raccoon City!

Emergono dettagli sull attesissimo Resident Evil 6!
Le informazioni che abbiamo captato parlano della possibilit di selezionare il personaggio tra una vasta gammaé ma tra le opzioni non c presente nessuno dei protagonisti storici della serie. Questo fa supporre che il gioco si svolger parallelamente agi eventi narrati nel primo Resident Evil e riprender il concetto di Resident Evil: Outbreak per PS2 in cui i giocatori devono collaborare per riuscire a scappare dalla citt infestata. Ovviamente il Resident Evil 6 sar principalmente destinato al Multiplayer, ma dovrebbe contenere anche uno scenario giocabile in single player.
Il gioco sar sviluppato dai creatori della serie SOCOM.





Una nuova modalità per Gran Turismo 5

Come molti di voi sanno, nei piani della Sony c la volont di far uscire sempre nuove patch per GT5, aggiungendoci funzioni e perfezionandone gli aspetti meno riusciti. Lidea quella di avere un gioco àvivo in costante trasformazione. Quello che per non ci saremmo mai aspettati e la volont di inserire un intera nuova modalit di gioco. Attualmente conosciuta col nome in codice di C-Spec, viene descritta da Yamauchi (il creatore di GT) come un area di guida libera in cui sar possibile guidare in strade trafficate, seguendo le regole del codice della strada. In pratica potrete esplorare realisticamente alcune locazioni famoseé magari insieme ad altri giocatori online! La cosa sorprendente sar anche possibile scendere dalla vettura, un po come avviene in Test Drive Unlimited!



accessori e periferiche

PS3 UNIVERSAL PRO DRIVING SIMULATOR

prezzo: 99,90 euro
prodotto: mgm giorgi

MGM Giorgi ha realizzato un supporto universale per volanti in metallo nero rivestito in smalto satinato. é stato inoltre studiato appositamente per ospitare i migliori volanti attualmente in commercio con o senza cambio e relative pedaliere. Il telaio in metallo garantisce solidit , stabilit e flessibilit in ogni condizione di gioco. Il prodotto ripiegabile e sul retro presente una comodissima struttura passacavi per mantenere in ordine tutti i fili: del resto, sarebbe davvero una figuraccia inciampare miseramente dopo aver festeggiato sul podio, no?!

PS3 TIRATORE SCELTO - PLAYSTATION MOVE

prezzo: 49,98 euro
prodotto: sony

Questa nuova periferica, targata Sony, vi consentir di alloggiare al suo interno sia il Move che il controller di navigazione, cos“ da farvi sentire parte integrante dell esperienza di gioco. Il calcio del fucile retrattile, mentre per ricaricare l arma baster utilizzare il tasto posto al di sotto del caricatore. Laccessorio dotato, inoltre, di due grilletti e di una canna con azionamento a pompa. La periferica compatibile con alcuni degli attuali sparatutto, tra cui Killzone 3, SOCOM 4, Time Crisis: Razing Storm e molti altri ancora. Ovviamente, i controller PlayStation Move sono venduti separatamente.





UsciTE [Ps3]



Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	Sportivo
Mortal Kombat	**Picchiaduro**
SOCOM 4	Sparatutto
Need For Speed Shift 2: Unleashed	Corse
Portal 2	Azione/Puzzle
Virtua Tennis 4	Sportivo

UsciTE [PsP]



The 3rd Birthday	Azione
Final Fantasy IV: Complete Collection	Gioco di Ruolo

UsciTE [Ps2]



WWE All Stars	Sportivo

TEsori nascosTi

Dino crisis (Psone)



DINO CRISIS rappresenta sicuramente uno di quei grandi titoli che ogni appassionato di videogiochi dovrebbe avere nella propria collezione. Uscito nel 1999 sulla mitica PSOne e nato dal creatore della saga di Resident Evil, Shinji Mikami, il gioco narra le avventure di una squadra operativa di agenti, capitanati da Regina e Rick. I due protagonisti si sono recati sull isola di Ibis per una delicatissima missione di salvataggio. Purtroppo, a loro spese scopriranno presto che il luogo infestato da una miriade di dinosauri pericolosi e affamati. Per questo motivo, il comparto gameplay quello tipico dei survival-horror. I due personaggi, infatti, dovranno tentare di sopravvivere con l ausilio delle armi o con rapide fughe agli attacchi di queste terribili creature. Un must per gli appassionati di questo genere!



5.0 su 5.0

film Blu-ray



Tron: LEgacy



ARRIVA FINALMENTE in blu-ray Tron: Legacy, l ultimo successo Disney diretto dal regista Joseph Kosinski. Si tratta del sequel della pellicola cult del 1982 e questa nuova storia dalle forti tinte action e fantasy riprende la trama esattamente venticinque anni dopo gli eventi narrati nel precedente film. Protagonista della vicenda Sam Flynn, giovane esperto di computer e figlio di Kevin Flynn, programmatore di videogiochi scomparso misteriosamente venticinque anni prima. A causa di una serie di strane coincidenze, Sam si ritrover catapultato all interno del mondo virtuale, a cui il padre stava lavorando. Qui si riunir con il suo vecchio, con l obiettivo di uscire da questo fantastico ma pericoloso cyber-universo, popolato da crudeli programmi e giochi da gladiatori a cui sopravvivere. Un film forse troppo filosofico in cui l azione anestetizzata da qualche dialogo di troppo.



Si tratta di un'avventura davvero tesa e cupa, dove elementi horror si mescolano alla perfezione con altri decisamente più drammatici e romantici.

Harry PoTTEr E i Doni DELLa morTE - ParTE 1



SIAMO GIUNTI AL SETTIMO e ultimo capitolo della spettacolare serie cinematografica e letteraria di Harry Potter. Il buon ànaghetto e i suoi fedeli amici, Ron e Hermione, sono pronti ad affrontare la loro ultima sfida: sconfiggere una volta per tutte il perfido Voldemort, colui che uccise i genitori di Harry quando lui aveva solo un anno. In questa nuova avventura, i tre protagonisti saranno costretti ad abbandonare la scuola di magia di Hogwarts, ormai in balia dei Mangiamorte, mettendosi all affannosa ricerca degli Horcrux. Stiamo parlando di oggetti magici che Lord Voldemort ha utilizzato per dividere la propria anima e raggiungere cos"una sorta di immortalit . Harry dovr , inoltre, evitare che il malvagio stregone entri in possesso di una misteriosa bacchetta, capace di renderlo immensamente potente. La resa dei conti vicina... non resta che attendere l ultima parte della saga!

i più venduti

01 Killzone 3
(PS3 - Sony)
Il terzo capitolo di uno degli sparatutto più amati su PS3, sviluppato da Guerrilla Games, balza in vetta alla classifica grazie a un'esperienza di gioco davvero appagante e realistica.

02 Killzone 3 Collector's Ed.
(PS3- Sony)
Un cofanetto in metallo che regala lcome extra a colonna sonora, un tema XMB e due mappe dell'episodio precedente (Retro Map Pack).

03 FIFA 11
(PS3 - EA)
La stagione calcistica sta volgendo alla fine, ma nonostante tutto FIFA 11 riesce a rimanere sul gradino più basso del podio.

04 PES 2011
(PS3 - Konami)
Fuori dal podio il titolo calcistico targato Konami, che comunque in fatto di vendite riesce a tenere testa al suo antagonista di sempre.

05 Gran Turismo 5
(PS3 - Sony)
L'altro mese avevamo lasciato il re della simulazione di guida al primo posto. Adesso, invece, si piazza mestamente al quinto gradino della classifica.

06 Call of Duty: Black Ops
(PS3 - Activision Blizzard)
L'FPS bellico di Activision perde posizioni, ma riesce comunque a rimanere costantemente all'interno della top ten.

07 Killzone 3 Helghast Ed.
(PS3 - Sony)
Versione per collezionisti, con la riproduzione di un elmetto Helghast, un artbook, una statuetta raffigurante un cecchino Helghast e molto altro.

08 Bulletstorm Limited Ed.
(PS3 - EA)
Ottimo esordio nella classifica per questo adrenalinico sparatutto. La Limited Edition del gioco fornisce ai giocatori una serie di contenuti bonus per la modalità online.

09 Test Drive Unlimited 2
(PS3 - Atari)
Gioco innovativo che unisce la personalizzazione dei più innovativi titoli multiplayer all'esperienza di un vero e proprio racing.

10 LittleBigPlanet 2
(PS3 - Sony)
Chiude l'elenco dei magnifici dieci di questo mese il sequel del più apprezzato e pluripremiato puzzle game dedicato al divertente mondo del Sackboy.



Gli appassionati hanno particolarmente apprezzato la gara di morra cinese che aveva in palio autografi esclusivi!





Gli schermi allestiti hanno permesso di apprezzare numerosi dettagli inerenti ai personaggi e le ambientazioni di Disgaea 4.

日本のおみやげ!

disgaea 4 conQuisTa il pubblico giapponese

grande pubblico allo speciale evento organizzato a Tokyo da nippon ichi software

LIVING IN JAPAN

IL SUCCESSO RISCOSSO dalle vendite del nuovo Disgaea 4 nel primo giorno di lancio sul mercato stato senza dubbio stupefacente! Il titolo Nippon Ichi Software stato presentato ufficialmente il 26 febbraio presso un noto rivenditore di Ikebukuro, a Tokyo, nel corso di un evento al quale hanno partecipato innumerevoli appassionati e addetti ai lavori.

Per l'occasione, i locali dello Yamada Denki hanno ospitato anche una straordinaria area demo, nella quale sono state allestite delle postazioni PS3 con una versione prova del gioco.

Presenti anche il produttore Souhei Niikawa e il regista Masahiro Yamamoto, che hanno incontrato con piacere gli ospiti accorsi per rispondere a ogni loro domanda in un apposito talk show.

Particolarmente divertenti si sono rivelati la gara di morra cinese, nella quale sono stati messi in palio fogli autografati dai doppiatori del gioco, e i buffi aneddoti relativi alla realizzazione di Disgaea 4 raccontati nel corso della conferenza..]



日本のおみやげ!

Quando il divertimento prosegue online...

Nel corso dei suoi interventi, Yamamoto si soffermato in modo particolare sulle nuove feature offerte da questo quarto capitolo della saga, sottolineando la possibilit di usare i personaggi per sfidare altri giocatori in tutta una serie di modalit multiplayer. Rivelato anche un editor di mappe che consente di creare scenari di gioco originali e di condividerli con altri appassionati in tutto il Giappone!



Con l'avvento delle console next-gen, anche la serie Disgaea si è adattata alle nuove esigenze dei giocatori, sempre più attivi nell'online.

NIPPON BITS

curiosità, annunci e tutto ciò che fa oTaku!

日本のせいかつ!!

sega e coca cola uniTe per phanTasy sTar porTable 2 infiniTy

COCA COLA e Sega insieme per promuovere Phantasy Star Portable 2 Infinity. Due le collaborazioni avviate dalle aziende in favore del titolo per PSP. Dal 24 febbraio i fan accorsi in una delle innumerevoli sale giochi Sega hanno partecipato alla ricerca di tagliandi vincenti nascosti nelle lattine delle bevande vendute nei distributori Coca Cola. I pi fortunati hanno ricevuto una speciale carta prepagata. A marzo, invece, sono state immesse sul mercato delle lattine di Fanta disponibili in cinque versioni e contenenti un piccolo omaggio a sorpresa.



gree lancia un ryu ga goToku in versione porTaTile!

SEGA E GREE lanciano Ryu ga Gotoku (Yakuza in occidente) Mobile for Gree, un social game disponibile per dispositivi Gree Platform dal 23 febbraio. I giocatori devono gestire i numerosi personaggi disponibili per affrontare vari avversari e migliorare nel tempo le capacit dei propri eroi, collaborando con altri utenti o sfidandoli. L'applicazione gratuita e consente di scaricare contenuti extra per Ryu ga Gotoku OF THE END su PS3.



una mosTra dedicaTa a sen o no valkyria

SEGA ha promosso una mostra dedicata a Senjo no Valkyria 3 (ovvero Valkyria Chronicles 3) per PSP, il giorno 24 febbraio. L'evento, che mostrava gli artwork realizzati dallo staff per l'acclamato titolo, si tenuto in contemporanea in tre diverse citt , consentendo a centinaia di fan di osservare da vicino l'operato dei designer che hanno reso possibile la realizzazione dei tre titoli della serie.

Non sono mancati, ovviamente, spazi dedicati alla presentazione dei nuovi prodotti della casa giapponese e alla vendita di gadget legati al celebre franchise.



日本のせいかつ!!



in arrivo il nuovo nin a gaiden?

KOEI TECMO e Team Ninja si preparano a lanciare il prossimo Ninja Gaiden. é stato pubblicato ufficialmente il primo teaser trailer del gioco il primo marzo. Il filmato mostra Ryu Hayabusa che, coperto di sangue, colpisce un nemico... il tutto mostrato dal punto di vista della sua vittima!

Al termine del filmato, una scritta interrompe una scena in cui l'invincibile ninja sta per togliersi la maschera, promettendo che ogni cosa sar svelata nel corso dell'E3 2011.

LOVE IDOL (la reginetta dei fan)

SUZUKO MIMORI



Artista a tutto tondo, la giovane Suzuko lavora a tempo pieno come attrice, doppiatrice di successo e cantante pop. Nata il 28 giugno 1986, questa graziosa idol ha iniziato la propria attivit come interprete teatrale e di musical, non disdegnando apparizioni televisive e lavori nel settore dell'animazione e dei videogame. é inoltre un membro del variopinto gruppo di idol noto come Cutie Pie fin dal 2009. Nel campo dei videogiochi ha al proprio attivo appena quattro titoli, il primo dei quali (Tantei Opera Milky Holmes) una visual novel uscita su PSP nel 2010.

(l'oggetto dei desideri)

GADGET MANIA

un airu per ogni occasione...

Davvero imperdibile questo zainetto a forma di Airu! Direttamente dalla serie Monster Hunter, arriva un simpatico gadget pensato principalmente per i fan pi giovani. Di dimensioni tutto sommato contenute (misura infatti cm 36 x 29 x 13), lo zainetto costa appena 3.780 yen (33D, ed gi disponibile in tutti i negozi specializzati del Giappone!

Realizzato in nylon, ha un aspetto soffice e offre una singola tasca abbastanza capiente.



Il fatto che non ne producano una versione per adulti, è un vero peccato...

LIMITED EDITION

(solo per collezionisti)

un vero scrigno del Tesoro per shin sangoku musou 6!

Koei Tecmo lancia il nuovo Shin Sangoku Musou 6 (Dynasty Warrior 6) in uno speciale Treasure Box, in uscita il 10 marzo in contemporanea con l'edizione standard del gioco.

All'interno del set sono state incluse numerose caratteristiche aggiuntive, tra le quali una serie di immagini inedite riguardanti il decimo anniversario della serie e un album fotografico riportante innumerevoli ritratti dei personaggi.

Oltre a questo, completano la collezione una guida strategica, una raccolta di studi di design e 8 cartoline.

Acquistando il gioco in preordine, i fan giapponesi hanno ricevuto anche una di queste splendide penne a sfera decorate a tema in omaggio!



Nippo Spot (Questa è pubblicità!)

Il video non manca di presentare i personaggi e perfino prodotti di merchandising, come l'esclusiva soundtrack del gioco.



aTlus si prepara a lanciare persona 4

ATLUS LANCIA un nuovo spot per presentare Persona 4, in arrivo su PSP il 14 aprile 2011. Su un inquietante sfondo di color rosso si alternano immagini di personaggi, scritte riguardanti la storia della serie e testi che, in un certo senso, nascondono parole chiave per il gioco. Seguono sequenze animate di grande effetto e spiegazioni sul sistema di gioco per una panoramica davvero completa di quello che potrebbe essere uno dei migliori RPG sulla console portatile Sony di quest'anno!

秋葉原 AKIHABARA

(calendario delle uscite a Tokyo)

[Giochi PS2 in uscita a aprile 2011]

Titolo	Genere
Scared Rider Xechs - Stardust Lovers	Avventura

[Giochi PS3 in uscita a febbraio 2011]

Titolo	Genere
Nail'd	Corse
Test Drive Unlimited 2	Corse
Homefront	sparatutto
Clannad Prototype	Avventura
SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sparatutto
Sekai Saikyo Ginsei Shogi	Gioco di società







Grazie ai nuovi sistemi di gioco, gli effetti grafici in combattimento saranno più spettacolari che mai.

final fanTasy iv
- compleTe collecTion - final fanTasy iv & The afTer years

prodotto square enix **sviluppo** square enix **genere** gdr
data di uscita 24/03/2011

SQUARE ENIX lancia, il 24 marzo, una raccolta esclusiva per i fan di Final Fantasy, proponendo l'incredibile Final Fantasy IV Complete Collection FINAL FANTASY IV & THE AFTER YEARS su PSP.
Nella collezione sono presenti le conversioni di due storici titoli, ambientati a distanza di dieci anni l'uno dall'altro. I fan della saga di GdR pi famosa di sempre avranno cos" modo di apprezzare entrambe le storie come se fossero parti di un'unica narrazione, anche grazie all'aggiunta di uno scenario del tutto inedito dal titolo Interlude, che servir da raccordo tra la prima e la seconda trama.
LUMD ulteriormente arricchito da uno speciale Gallery Mode nel quale sono incluse le splendide illustrazioni di Yoshitaka Amano.
Non mancheranno, ovviamente, diverse innovazioni anche a livello di gameplay. Gli autori, per il mo-



Armi ed equipaggiamenti inediti consentiranno di affrontare gli scontri in modo ancor più dinamico e devastante!

› UN CLASSICO CHE SI RINNOVA...

Per questa versione rinnovata del vecchio Chikyuu Boeigun 2, D3 Publisher ha deciso di introdurre nuove armi ed equipaggiamenti ancor pi potenti che in precedenza. Gli autori promettono che i gadget a disposizione dei giocatori saranno oltre 300, e tutti saranno utilizzabili anche nelle modalit di gioco multiplayer.
Non mancheranno inoltre nuovi nemici, bench non siano stati ancora rivelati tutti i dati riguardanti le creature aliene presenti nel gioco...



Nonostante le migliorie grafiche apportate, gli autori hanno deciso di mantenere intatte le atmosfere dei titoli originari.

mento, hanno rivelato alcuni sistemi di gioco aggiuntivi, ovvero il Band System, il Getsurei System e il Challenge Dungeon.
Grazie al primo, gruppi di due o pi personaggi potranno eseguire combo di attacchi in rapida sequenza, e a seconda della combinazione di comandi immessa si otterranno effetti sempre nuovi. Gli autori promettono oltre 80 possibili tecniche sbloccabili in questo modo!
Il Getsurei System si basa invece sull'impiego dell'energia lunare per aumentare la potenza degli attacchi, dando vita cos"a scene di lotta sempre pi intense.
Per finire, grazie al nuovo sistema di esplorazione dei dungeon, i cui dettagli non sono stati ancora chiariti del tutto, i giocatori avranno modo di ottenere item speciali e di sbloccare feature inedite nel corso delle loro partite.

UN GIOCO CLASSICO, RINNOVATO ANCHE NELLA GRAFICA

Per realizzare questa nuova versione di Final Fantasy IV, Square Enix ha deciso di rimettere mano anche al comparto grafico, realizzando nuovissime sequenze animate e modificando perfino il formato delle schermate di gioco, affinch il prodotto finale fosse adeguato alle capacit della PSP.
Il risultato un titolo avvincente sia per i giocatori pi anziani che per quelli abituati alle produzioni di nuova generazione, che saranno di certo disposti a chiudere un occhio di fronte alla grafica apparentemente sorpassata che, bene notarlo, stata ripresa in modo fedele anche per lo scenario extra Interlude.

日本のおみやげ!



La grafica di gioco piacerà ai più nostalgici, mentre le sequenze animate sono state realizzate completamente ex novo.



Le schermate sono state riadattate al formato 16:9, e modificate per sfruttare al meglio le potenzialità della console Sony.

chikyuu boeigun 2 porTable

prodotto d3 publisher **sviluppo** sandlot **genere** azione-sparatutto **data di uscita** 7/4/2011

D3 PUBLISHER propone l'ennesima versione del suo ormai celebre titolo fantascientifico Chikyuu Boeigun, noto anche da noi come Earth Defense Force. Il nuovo gioco, conversione del vecchio titolo per PS2, sar un'esclusiva per PSP, e sar intitolato semplicemente Chikyuu Boeigun 2 PORTABLE. Atteso sugli scaffali giapponesi per il prossimo 7 aprile, questo titolo d'azione offrir tutte le caratteristiche gi note ai fan della serie, permettendo di calarsi nei panni di uno dei coraggiosi membri delle Forze di Difesa Terrestri e impegnarsi in prima persona nella difesa del nostro pianeta contro il tentativo di invasione condotto da una crudele razza aliena.
Naturalmente un gioco del genere non pu esaurirsi con una semplice campagna in single player, e cos"gli autori hanno ben pensato di inserire ben due modalit online, che includeranno sia la possibilit di affrontare partite in co-op che di scontrarsi con altri amici, per match fino a un massimo di 4 partecipanti per volta.
Proprio nel multiplayer si riveleranno alcune caratteristiche originali del gioco. Per fare un esempio, un sistema di sacrificio permetter di cedere met dei propri punti ferita per sanare un compagno caduto in battaglia. Nelle partite in cooperativa, inoltre, tutti i membri di una squadra che abbiano condotto a termine una missione saranno in grado di sbloccare armi ed equipaggiamenti speciali a seconda del grado di difficolt scelto. Al contrario, scegliendo di lottare contro i propri amici, ci si ritrover a prendere parte a un survival game all'interno degli scenari nei quali, di solito, si abbattono solo avversari alieni.

Non lasciatevi spaventare dalla stazza di questa specie di Godzilla spaziale!





PROMOSSO DA



ORGANIZZATO DA

Rai Trade

IN ASSOCIAZIONE CON

Rai Fiction

IN COLLABORAZIONE CON







BRASILE PAESE OSPITE

CARTOONS ON THE BAY
PULCINELLA AWARDS 2011

FESTIVAL INTERNAZIONALE DELL'ANIMAZIONE TELEVISIVA E CROSS-MEDIALE

Rapallo, Santa Margherita Ligure e Portofino

7 - 10 APRILE 2011 15ª EDIZIONE



www.cartoonsbay.com



> Recensioni

> Crysis 2 *(PS3)*

ON Gli sviluppatori della Crytek sono da sempre famosi per i loro òmotori di gioco in grado di raggiungere un livello grafico sbalorditivo e una credibile simulazione delle leggi fisiche. Il loro esordio su console non delude affatto dal punto di visto tecnicoé peccato che qualche intoppo nella narrazione e nel gameplay gli impedicavano di essere una pietra miliare. OFF









> MotorStorm: Apocalypse *(PS3)*

ON Gareggiare con ogni mezzo sfidando il pi grande disastro naturale della storia questo il presupposto del nuovo gioco Sony. Certo, la tempestivit dell uscita di questo titolo non delle migliori visti i recenti avvenimenti ma rimane comunque uno dei racer arcade pi avvincenti mai usciti su PS3. OFF



> Dragon Age 2 *(PS3)*

ON Siete dei fans sfegatati degli sviluppatori BioWare e vi aspettate da che il loro GDR fantasy faccia lo stesso balzo in avanti fatto da Mass Effect 2? Beh, allora fareste meglio a rivedere le vostre aspettative. Dragon Age 2 sicuramente un evoluzione di Origin ma forse in una direzione non proprio convincente. OFF



> 3rd Birthday *(PS3)*

ON C chi ha atteso un seguito di Parasite Eve per 11 anni e finalmente stato accontentato. Questo terzo capitolo della serie Square per PSOne perde quell impostazione Action-GDR per abbracciare una meccanica pi òSparatutto in terza persona con coperture cos"da essere pi alla moda. Il risultato assolutamente notevole, anche se dimenticavi le atmosfere horror dell originale OFF





Cr SiS 2

UNO SPETTACOLO TECNOLOGICO... UN DISASTRO NARRATIVO

prodotto: EA
sviluppo: Crytek
giocatori: 1-24

grafica 5.0
sonoro 4.0
giocabilità 4.0

verdetto
COSA CI PIACE Limpatto grafico e il complesso utilizzo della tuta
COSA NO La trama e la ripetitivit della situazioni

4.0 su 5.0

UN Avete presente quella strana sensazione che si prova di fronte a qualcosa che volete farvi piacere per forzaé ma che per qualche ragione non riesce a convincervi al 100%?
Bene, perch ci che proverete durante le prime ore di gioco con Crysis 2!
Da una parte c lo spettacolare aspetto tecnico del gioco, capace di lasciarvi senza parole davanti a un intensa ricostruzione della citt di New Yorké ma dall altra c un inizio confuso che vi seppellir con ondate di frustrazione, tanto dallo spingervi a mollare tutto. Non fatelo assolutamente, perch l ultima fatica degli sviluppatori della Crytek non solo uno spettacolo visivo, ma anche uno sparatutto tattico che merita di essere vissuto fino in fondo!
Liniziale smarrimento generato da Crysis 2 dovuto a un introduzione narrativa poco comprensibile (vedi Box) e una fase tutorial caotica in cui dovrete imparare a sfruttare al meglio tutte le potenzialit della vostra super-tuta (vera protagonista assoluta del gameplay di Crysis 2). Finita questa fase, sarete poi abbandonati a voi stessi in livelli colmi di un numero di nemici pi elevato di quanto vi sareste aspettatié e anche pi letali della media. Ed qui che il gioco tende a essere frustrante. Se in altri sparatutto siete presi per mano e inseriti in situazioni studiate per obbligarvi a tenere una determinata condotta, in Crysis 2 sarete invece lasciati in pericolosi campi da battaglia urbana senza una chiara indicazione su come agire per cavarvela. Vostra unica speranza di sopravvivenza dimenticare l approccio semplicistico che avete usato in altri titoli (corri, nasconditi e spara) e iniziare a sfruttare tatticamente la vostra versatile super-tutaé ma sappiate che questo non sar un traguardo facile da raggiungere.
Premendo R2 e L2 attiverete rispettivamente le abilit ànvisibilit e àsuper scudo (per resistere al fuoco avversario), ma ciascuna di queste modalit consuma energia primaria della tuta. Se poi siete invisibili e vi muovete, perderete potenza ancora pi rapidamente. Anche correre o eseguire un super salto sono abilit fondamentali in battaglia, ma che richiedono anche loro un dispendio di energia . Come nei àvecchi giochi PC, qui richiesto tempo e pazienza per riuscire a usare al meglio i vostri poteri. Le prime volte v impiccerete nei comandi, poi vi ritroverete senza energia proprio nel momento pi importanteé ma alla fine, quando avrete trovato il giusto feeling con le meccaniche di gioco, riuscirete a eseguire azioni di combattimento tanto spettacolari da lasciarvi senza parole.
Ok, facciamo un esempioé immaginate uno spiazzo colmo di feccia


A volte si ha l'impressione che il gioco imbrogli un po', vista la rapidità con cui i nemici alieni reagiscono appena disinserite l'invisibilità!



La rapidità di movimento del vostro personaggio è ben calibrata e si pone in mezzo alla fulminea velocità della serie Call of Duty e la pesantezza di Killzone.

aliena che pattuglia la zona. Improvvisamente apparite dal nulla disinserendo l invisibilit della tuta, spappolate con colpo la testa del nemico pi vicino e riuscite a eliminarne altri due prima che una tempesta di fuoco si scateni contro di voi. A questo punto attivate l abilit scudo per resistere ai proiettili nemici mentre cercate di sbarazzarvi dei rimanenti bersagli, per poi dileguarvi dalla zona con un super-saltoé davvero spettacolare!

Il massacro indiscriminato non sempre per la scelta giusta. Anche se



> UN MULTIPLAYER DI SERIE A (?)

Come spesso accade, durante la nostra recensione non siamo riusciti a provare adeguatamente il multiplayer. Qui per c un pedigree notevole, visto che la parte online del gioco stata sviluppata da ex-membri dei Free Radical, i creatori del miglior FPS multiplayer mai apparso su PS2, ovvero Time Splitters!



Una campagna affrontabile completamente in Multiplayer è uno dei punti di forza del gioco. Coordinare l'uso dei poteri della tuta insieme a un compagno è una vera sfida che merita di essere provata!



Il Multiplayer competitivo apre tutta una serie di nuove opportunità nello sfruttamento dei poteri della tuta... soprattutto nelle modalità di squadra.

> MA CHE COSA DIAVOLO AVRÀ VOLUTO DIRE

Tutto ha inizio sul sommergibile che sta portando voi e i vostri compagni Marines verso una New York attaccata da una non-specificata minaccia! Un attacco improvviso decimer la squadraé ma improvvisamente ecco che uno strano tipo vi salva la vita e dopo avervi donato la sua super-tuta, si spara in testa senza apparente motivo. Dice solo di non avere pi tempoé noi abbiamo diligentemente finito il gioco e sinceramente non abbiamo capito il senso di questa scena. Si tratta di una leggerezza narrativa o il gancio a un futuro contenuto scaricabile?



La trama di Crysis 2, oltre a essere poco originale è anche narrata male. Anche la direzione artistica è piuttosto banale e scopiazzata... quegli elicotteri non vi ricordano qualcosa?



MINACCIA ALIENA

Chiamati Ceph (dall abbreviazione di Cephalopoda, la classe di animali a cui appartengono seppie, polipi, ecc.) questi alieni dotati di tentacoli rappresentano un punto di svolta nello sviluppo narrativo. Malgrado siano pi resistenti e cattivi dei normali avversari umani, non apportano reali modifiche di gameplay. In altre parole, saranno l equivalente di un normale nemico, solo pi resistente e aggressivo. Qualche tattica di lotta particolare li avrebbe caratterizzati meglio rendendo pi varia l azione.



Quei tentacoli che spuntano dalla schiena sono la ragione per cui gli alieni sono chiamati Ceph. La loro tecnica d'invasione ricorda un po' quella dei Chimera... che abbiano giocato a Resistance?



Beh, questo un normale soldato umano non lo sa fare... ma a parte l'aggressività e armi più potenti i Ceph non vi obbligheranno modificare sostanzialmente le vostre tattiche di combattimento.

> UNO SPETTACOLO PER GLI OCCHI

Il primo Crysis rappresent una vera rivoluzione tecnologica per il genere FPS su PC. Peccato che le richieste tecniche per farlo girare fluidamente erano talmente elevate che malgrado siano passati 3 anni, ancora sono pochi i computer in grado di farcela. Crysis 2 utilizza un evoluzione di quello stesso motore di gioco (CryENGINE 3), ottimizzato per poter dare risultati mozzafiato senza bisogno di specifiche hardware da fantascienza. Bisogna dire che il risultato davvero notevole.



La solidità e il realismo della costruzione poligonale di New York è qualcosa di "diverso" rispetto a quanto siamo abituati a vedere.



Alcune sequenze di gioco che mostrano la grande mela devastata dall'attacco sono davvero impressionanti.



Per un gioco ambientato a New York, un livello all'interno della stazione centrale dei treni è quasi obbligatorio.

il gioco non ve lo dice chiaramente (come invece fanno altri titoli), in alcune occasioni dovrete preferire la via stealth, lasciando in vita gli avversarié un opzione a cui non siamo molto abituati. Cos", prima che finalmente capiate tutte le sfumature strategiche e le possibilit offerte dalla meccanica di gioco, finirete per sentirvi abbandonati, confusi e rabbiosi verso gli sviluppatori perch hanno progettato male i livellié quando poi avrete capito il vero gameplay di Crysis 2 vi rimangerete tutto, comprendendo come in realt tutta la vostra frustrazione derivi solo dall avere un po pi libert d azione tattica che da un po mancava a un FPS.
Con questo per non vogliamo dire che il gioco diventi facile. In realt Crysis 2 rimante un titolo dannatamente difficile e impegnativo in cui potete essere colpiti improvvisamente da un nemico posto a distanza siderale. E se gli avversari umani vi sembrano gi piuttosto impegnativi, sappiate che gli alieni saranno un incubo! Eccessivamente reattivi e resistenti, hanno per il pregio, una volta uccisi, di fornirvi dei nano catalyst necessari a potenziare la vostra tuta e ad attivare nuovi super-poteri. Per esempio potrete vedere la traccia dei proiettili nemici (per indentificare da dove vi sparano), oppure attivare un abilit che segnala quando un nemico si avvicinaé o migliorare la velocit con cui le batterie della tuta si ricaricano (potenziamento cui vi consigliamo di dare assoluta priorit).
Malgrado la sua meccanica complessa (ma affascinante) e un impatto estetico fuori dall ordinario, Crysis 2 non riesce per a convincere fino in fondo per una serie di altri problemi. La parte narrativa eccessivamente banale e raccontata con un uso troppo ricorrente al flashbacké inoltre, alcuni riferimenti all incidente di Tunguska e la tattica usata dagli alieni per invadere la Terra ricordano in modo sospettoso la trama di Resistance. Malgrado la presenza di alcuni sporadici eventi memorabili (come la corsa verso Central Park), il gioco composto da uno schema piuttosto ripetitivo, ovveroé spostamento, raggiungimento di una vasta area (stazione, prato, piazza) e combattimento con orde di nemici. Si ha sensazione che Cysis 2 non riesca mai a raggiungere il suo vero potenziale, regalando emozioni non sufficientemente intense da rimanere indimenticabili.
Anche se non raggiunge il punteggio pieno, l ultima fatica di Crytek comunque un ottimo sparatutto dotato di una grafica spettacolare e di alcune idee interessantié che riesce cos"a farsi perdonare la storia non originale e la frustrazione iniziale. OFF







Dra on a e II

ANCHE I MIGLIORI SBAGLIANO...

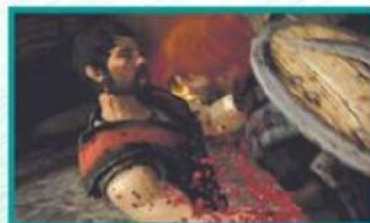
prodotto: EA
sviluppo: bioware
giocatori: 1

grafica 3.5
sonoro 3.0
giocabilità 3.5

verdetto
cosa ci piace: Il sistema di combattimento
cosa no: La mancanza dell esplorazione

3.5 su 5.0

UN Noi PS MANIACI abbiamo potuto scoprire il genio di BioWare da relativamente poco tempo. Il loro debutto su console Sony infatti avvenuto con Dragon Age Origin, titolo arrivato nei negozi esattamente un anno fa. Se per siete grandi amanti di GdR avrete sicuramente sentito parlare degli altri titoli di questo team di sviluppo Canadeseé e ci riferiamo a capolavori come Baldur s Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic e Mass Effect. é naturale aspettarsi sempre il massimo da loro, con capitoli che introducono nuove meccaniche e innovazioni fondamentali. Purtroppo le nostre speranze sono state un po deluse da questo Dragon Age II, che pur andando a snellire molte complicazioni del suo predecessore, non rappresenta assolutamente quel passo avanti che ci saremmo aspettati.
I primi problemi riguardano la storia strutturata come un lungo flashback interattivo. Il gioco si apre con un nano di nome Varric che racconta tutto quello che sa del òCampione (ovvero voi) ed proprio all interno di questa sua narrazione che potrete vivere l avventura. Il problema di quest approccio racconta molto di ci che deve accadere nel plot, imbevendo tutta l esperienza di un vago senso di inevitabilit difficile da abbandonare.
La scelta e l evoluzione del personaggio non sono neanche lontanamente paragonabili a Dragon Age: Origins. Invece di avere sei diverse storie, vi troverete con un solo personaggio che vi condurr nella storia principale. In fuga da Lothering, un villaggio che ricorderete da Origins, la famiglia Hawke decide che la sua unica speranza di salvezza nella citt di Kirkwall, a nord, dove i parenti di vostra madre possono fornire un rifugio sicuro. Dragon Age II promette molto fin dall inizio. La citt di Kirkwall si distingue per grandezza se paragonata con Dunerim, la capitale del Ferelden. Bench sia estesa, non vi ci vorr moltissi-





> FACCIAMO L'AMORE]

Uno degli elementi caratterizzanti degli ultimi prodotti BioWare la possibilit di provare a corteggiare i vostri compagni di squadra gestiti dall Intelligenza Artificiale. In Origin, per riuscire a portarsi a letto qualcuno bisognava mettersi di grande impegnoé qui baster invece usare l opzione di ôflirtaggio nei dialoghi con i vostri compagni e in poche mosse finirete a letto con loro!



Che siano uomini o donne, poco importa... usate l'opzione "flirt" nello scegliere il tono dei vostri dialoghi e ci finirete a letto.









mo prima di averla esplorata tuttaé e dato che questa locazione costituisce il 90% del mondo in cui si svolge il gioco, ecco spuntare prepotentemente un altra grande pecca di Dragon Age IIé la mancanza di un vero mondo da esplorare.

Esatto avete capito beneé malgrado Dragon Age Origin fosse un titolo incentrato sull esplorazione, che sottolineava come le vostre scelte avessero effetti su un intera nazione, il suo seguito cambia completamente rotta, perdendo quel senso di meraviglia del viaggio che alla base stessa del concetto di Fantasy.

Certo, la gestione delle missioni ora pi facile. Basta vedere da che porta di Kirkwall uscire per ritrovarsi magicamente nell area in cui si svolge l azione. Una soluzione perfetta per un titolo destinato ai casual-gamresé ma qui stiamo parlando di BioWare che con quel genere di utente ha poco a che fare!

Dragon Age II riutilizza poi troppe volte le stesse location. Il covo di una missione sar la stessa serie di stanze e corridoi della locazione della missione che affronterete dieci minuti pi tardi. Esplorerete ancora e ancora gli stessi ambienti fino a non poterne pi .

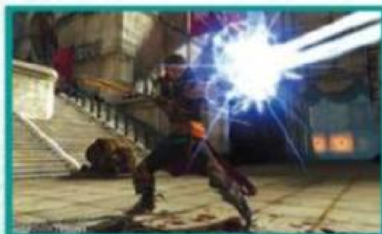
La vita dura senza un mondo interessante da esplorare e Dragon Age II ha trasformato il mondo nell equivalente di un piccolo e insoddisfacente rompicapo. Non proverete mai la sensazione che l aver completato una missione non sia altro che il risultato di un approccio metodico e organizzato, e non potrete mai esprimervi oltre i limiti dei suoi claustrofobici confini.

Dragon Age II sembra poi aver dimenticato il vero scopo delle missioni secondarie. In ogni momento del gioco, tranne l ultima frazione, la citt di Kirkwall brulica di personaggi non giocanti che vi affideranno delle quest, oltre alle molte lettere che vi giungeranno a casa e nelle quali sar richiesto un vostro intervento, solitamente di natura violenta.

La funzione di quest extra-storia-principale dovrebbe essere quella di permettere al giocatore pi incline all esplorazione di allontanarsi dal sentiero principale. Offrire la possibilit di scoprire ci che c fuori la struttura principale della storia e raccogliere soldi, equipaggiamento ed esperinza extra. Sono la base della possibilit di scegliere. In questo caso, invece, tutto molto lineare, ma anche cos"i problemi non mancano.

Per esempio, abbiamo trovato molte situazioni in cui le azioni di Hawke

Potrete decidere tra tre classi. Guerriero (forte e combattivo), Mago (debole ma attacca da distanza) e Rogue (veloce e stelth).



Malgrado il sistema semplificato di gestione delle missioni, potrete sempre finire per perdervi qualche possibile personaggio di supporto.



› LOTTA DI CLASSE

Uno dei traguardi che questo Dragon Age II si era prefissato era quello di semplificare il sistema di combattimento del suo predecessore. In questo caso dobbiamo dire che se l azione ci che cercate, allora non resterete delusi. Gli scontri sono decisamente pi frenetici e vi vedranno eseguire attacchi in tempo reale come in un action-adventure, amputando arti e spargendo fiumi di sangue.

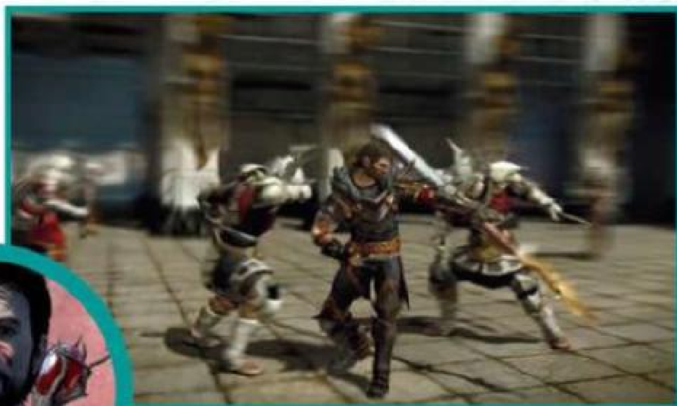


I sistema di combattimento è decisamente più frenetico di quello del suo predecessore e molto più adatto al pubblico Console.



Premendo R1 potrete prendere controllo diretto dei compagni di squadra, ma noi vi consigliamo di usare l'esaustivo sistema di programmazione degli alleati per definire come si devono comportare in automatico.









Anche se avete una certa libertà nel personalizzare l'aspetto estetico del vostro personaggio e potrete sceglierne il sesso, non vi sarà data possibilità di deciderne la razza.

differivano e di molto dalle scelte presentate nei dialoghi. Pi di una volta ci siamo ritrovati a inveire verso lo schermo mentre il nostro eroe partiva per la tangente.
Per quasi tutti i dialoghi, avrete tre possibilit é in alto la risposta pacifica (segnalata dal ramo d ulivo), al centro la risposta furba (segnalata da una maschera teatrale), e in fondo la risposta bellicosa. Il problema che abbiamo scoperto rapidamente che le risposte furbette erano quelle pi divertenti. Da quel momento, non aveva pi molto senso scegliere le altre.
Di tanto in tanto morirete e dovrete ripetere una conversazione. Sar quasi inevitabile provare una risposta diversa la seconda volta. Ma se lo fate, preparatevi a rimanere delusi. Come avevamo gi fatto con la recensione di Origins, in molti punti del gioco abbiamo deciso di mettere alla prova il dialogo, scegliendo opzioni diverse per vedere quali strane conseguenze dovremo affrontato. E abbiamo scoperto questoé a differenza di Origins, quello che dice Hawke di rado cambia le cose.
Non vogliamo rovinarvi la sorpresa ma quando, prima o poi, arriverete al finale di Dragon Age II, non ci sar particolare enfasi sul come ci sarete arrivati. Nonostante la lunghezza, lodevole, la strada fatta sembra poca. La porzione di storia che porta alla soluzione finale non che un ramoscello dell immenso e poco attraente groviglio della narrazione.
Dragon Age: Origins presentava un mondo da esplorare. Cominciavate da zero, diventavate un Guardiano Grigio, anzi, meglio l ultimo dei Guardiani Grigi, e infine l Eroe di Ferelden. Lungo il cammino, avevate convinto razze diverse a combattere al vostro fianco, rovesciato un sovrano e deciso il successore al trono. Era un avventura roboante, potente, ribelle, che ci ha fatto attaccare anche alle briciole in attesa di cosa BioWare avrebbe sfornato dopo di lei. Dragon Age II non contiene n la sensazione di progredire, n l impressione di scoperta del suo predecessore. Sembra scollegato, un agglomerato nebuloso di fatti in cui Hawke si immerge con disinvoltura prima di picchiare a sangue qualunque uomo, donna e bestia si trovi davanti.
Dragon Age II la dimostrazione che, come recita l adagio, non si pu piacere a tutti. Non sappiamo da dove cominciare per dirvi quanto ci dispiace che BioWare ci abbia provato.
Non pensavamo l avremmo mai detto, ma BioWare ha mancato il bersaglio. Il mondo piccolo, ripetitivo, i combattimenti semplificati e la storia confusa scontenteranno i fan di Dragon Age. La magia di Origins semplicemente non c pi .





> VAGABONDANDO PER LA CITTÀ]

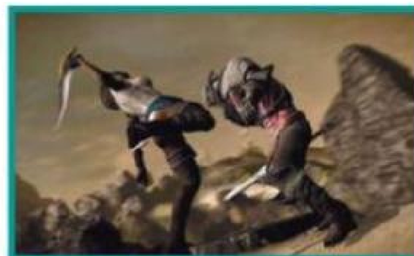
Come avete capito, in Dragon Age II non c un hub centrale come l accampamento di Origin o l astronave di Mass Effect 2, ma l intera citt di Kirkwall a svolgere questa funzione. Cos", quando vorrete parlare con un membro del vostro gruppo dovrete incamminarvi verso casa sua. Ili risultato? Sembrerete dei rappresentanti di aspirapolveri, costantemente in giro per la citt a disturbare poveri avventurieri che cercano un po di pivacy.



Kirkwall è il posto in cui si svolge circa l'80% del gioco. Dimenticatevi delle terre da esplorare di Origin... qui c'è poco da vedere.



Le tre classi presenti sono state bilanciate meglio nei combattimenti rispetto a Origin.









Dedicate del tempo allo sviluppo dei personaggi di supporto, sia nel level-up che nel potenziamento, altrimenti sarà dura vincere le battaglia della seconda fase di gioco.



TOP SPiN 4

SCENDE IL CAMPO IL NUMERO 1 DEL TENNIS VIRTUALE

prodotto: 2k czech
sviluppo: 2k sports
giocatori: 1-4

grafica 4.0
sonoro 3.0
giocabilità 4.5

verdetto
cosa ci piace
Grafica esaltante e gameplay semplice e intuitivo.
cosa no
Solo chi non ama il tennis pu trovare dei difetti in questo titolo.

4.0 su 5.0

UN Top Spin 4 l ultimo titolo di una serie che tende a rinnovarsi molto, pur lasciando intatte le basi che le regalano un cos"grande successo tra i fan. Con questo quarto capitolo per , 2K sembra essersi superata, offrendo al giocatore un esperienza di gioco molto pi coinvolgente e innovativa che mai. Dopo gli innumerevoli videogame dedicati al calcio o al basket, in cui si concede al giocatore la possibilit di far crescere il proprio giocatore in una maniera del tutto individuale, oggi anche il tennis virtuale avr il suo sistema di crescita e upgrade del vostro professionista personale.
Laccademia del tennis elaborata da 2K serve proprio a questo. é il vostro primo approccio al tennis da console e non sapete nulla di lob, vol e e top spin? Nessun problema. Top Spin 4 vi mette a disposizione un comodo e intuitivo apparato di apprendimento che sapr guidarvi lungo la vostra crescita personale, divertendovi allo stesso tempo. Scelto il vostro allenatore, ora di scendere in campo e imparare ad addomesticare ogni tipo di palla, il tutto tramite una serie di lezioni impartite dal vostro personal trainer. Imparare a giocare a tennis non sar mai stato cos"facile e divertente, anche grazie a dei comandi a schermo che vi aiuteranno a trovare il ritmo di gioco e soprattutto il tempo di risposta. Giocare a tennis senza poter muovere le mani liberamente non cosa facile, ma vi accorgerete presto che il sistema di controllo di Top Spin sopperisce in maniera eccellente anche nel caso non disponiate del telecomando Move.
Il comparto grafico di sicura eccellenza e tutto concorre a darvi l impressione di trovarsi effettivamente in campo soprattutto quando, abbandonate le sedute di allenamento, deciderete che giunto finalmente il momento di fare sul serio. Potrete scegliere una delle 25 stelle del tennis mondiale (comprese le pi grandi leggende della storia del tennis: Chang, Sampras e Agassi, o gli assi contemporanei Nadal e Federer), riprodotti con una fedelt sbalorditiva e i campi tra cui scegliere sono i pi importanti dei vari tornei internazionali. Se invece preferite fare da soli, battendo magari proprio Nadal o Chang, potrete far crescere il vostro giocatore personale e condurlo, passo dopo passo, alla ribalta del tennis professionistico. 2K mette a disposizione del giocatore un accurato sistema di personalizzazione del vostro campioncino privato, con la possibilit di poter acquisire dei punti esperienza da spendere direttamente in un apposito men , utile per accrescere le capacit fisiche o tecniche del professionista. Questo sistema di crescita del personaggio potrebbe sembrare superfluo ma, ancora pi che nei capitoli precedenti, in Top Spin 4 fondamentale che il vostro personaggio si alleni seriamente perch questo non un titolo che si possa giocare rimanendo ancorati alle tecniche base.
Ma non finisce qui, Top Spin 4 infatti dotato anche della modalit multiplayer òKing of the Court che vi permetter di organizzare i vostri doppi in tutta libert , con le personalizzazioni della modalit singolo giocatore.
Insomma: gameplay fluido e trascinante, cura per i dettagli tale da far invidia a qualunque altro titolo sportivo di nuova generazione, grafica eccellente. Cos altro volere da un gioco di tennis?
Sembra proprio che 2K non voglia mollare neanche un set: tutti gli avversari sono stati avvertiti. UFF



> UN GAMEPLAY INTUITIVO

Grazie a dei comodi comandi a schermo, in Top Spin 4 riuscirete a rispondere sempre nel miglior modo alle palle scagliate dai vostri avversari. Decidere se cimentarvi in una vol e, un lob o un top spin sar pi facile che mai, baster semplicemente che premiate il pulsante giusto al momento giusto... e il gioco fatto! Imparate ad alternare l uso dei tasti frontali con quelli dorsali e vi sentirete il miglior giocatore di tennis dell anno.







Mettersi alla prova con colpi come questo non sarà più impossibile.



UN GIOCO DA... CAMPIONI

Oltre alle licenze per poter sfruttare campi e marchi dei maggiori tornei del World Tour, Top Spin 4 vanta anche una rosa di giocatori che farebbe invidia a un album di figurine. Oltre ai tanti campioni che ogni giorno si danno battaglia sui terreni di tutto il mondo, vedi i vari Federer, Nadal e Roddick, potrete scegliere di impersonare anche dei mostri sacri del tennis internazionale, quali Agassi e Sampras.


Concentrazione e muscoli tesi, ecco la forza di Nadal.



Vi ricorda qualcuno? Siamo sicuri di sì!

La terra rossa di Parigi ha sempre il suo fascino!





A differenza del calcio, il tennis lascia ampio spazio alle donne. E meno male!





IL TENNIS È STANCANTE

Grande innovazione di questo quarto capitolo della serie il sistema che gestisce sia il turbo che la resistenza. Riguardo al primo, si tratta di uno scatto utile a raggiungere delle palle particolarmente impegnative, il secondo relativo a una barra che vi permetter di capire quanto il vostro giocatore sia stanco, e in caso di svuotamento noterete come la vostra controparte virtuale sia molto pi lenta e meno precisa. Attenti a saper dosare le vostre forze, quindi.


Pronti al cambio di direzione improvviso...


Uno scontro fra titani!



Gli elicotteri sono un'ottima ed efficiente alternativa per sbarazzarsi dei coreani e variare ottimamente il ritmo di gioco.









PS3



HOMEFRONT

LA LIBERTÀ? COSTA UNA BANCONOTA DA CINQUE

prodotto: thq
sviluppo: kaos studios
giocatori: 1-32

grafica 4.0
sonoro 4.5
giocabilità 4.0

verdetto
cosa ci piace: Trama avvincente e ben ritmata.
cosa no: La campagna in singolo dura poco.
4.0 su 5.0

UN Come le falene sono attratte dalla luce, i produttori di videogiochi sentono il naturale bisogno di dirigersi l dove sono i soldié e in questi tempi il genere ðFPS bellico moderno a rappresentare una fonte di sicuro guadagno. Non ci stupisce che anche THQ abbia deciso di intraprendere questa strada, ma come riuscire a farsi notare in un mercato affollato e pieno di cloni? La soluzione adottata dai Kaos Studios di puntare molto sul comparto narrativo, creando un background fanta-politico di qualit partorito dalla mente di un esperto di trame ðbelliche come l affermato sceneggiatore Hollywoodiano John Milius.
Il titolo di Kaos Studios inizia in maniera davvero molto forte, con un filmato che spiega com nata la Grande Repubblica Coreana e com riuscita invadere met degli Stati Uniti. Vi risveglierete poi nei panni del protagonista Robert Jacobs (un ex-pilota militare) in uno squallido appartamento e appena vi avvicinerete alla porta darete il via alla pi intensa sequenza introduttiva che vi sia capitato di vivere dai tempi del primo Modern Warfare.
Mentre il silenzioso protagonista, il pilota Jacobs, viene tradotto su un autobus insieme ad altri prigionieri, vi viene mostrato il sogno americano letteralmente fatto a pezzi. La gente rinchiusa in zone recintate, altri sono malmenati per strada e caricati su furgoni diretti a campi di lavoro (o peggio)é tutto questo mentre una coppia di genitori uccisa davanti agli occhi del figlio. Durante la prima ora di gioco vi viene data una motivazione morale e tangibile per voler attaccare e trucidare i nemici, ben oltre il solito ðhanno invaso la nostra terra! Il gioco si spinge talmente oltre da chiederci di proteggere una madre che culla un bambino in lacrime mentre i soldati fanno a pezzi una strada di periferia. Moralmente parlando le cose non potrebbero essere pi chiare di cos". LAmerica sotto attacco! Non la grande nazione o l esercito, ma la gente comuneé il popolo, le piccole citt . Dallo shoccante viaggio iniziale fino alla terribile scoperta di fosse comuni, Homefront usa ogni leva emotiva per far salire in voi un odio spropositato nei confronti degli invasori e generare cos" una potente motivazione al combattimento. Il tutto intelligentemente narrato senza mai farvi ðuscire dai panni del protagonista e, come accade in Bioshock, vivrete l intera storia con gli occhi di Jacobsé solo tra un livello e l altro vi sar data una percezione pi globale delle vostre azioni attraverso le trasmissioni dell emittente radiofonica ðVoce della Libert .
Nel corso del gioco vi troverete coinvolti in tutte quelle situazioni ormai standard di ogni FPS moderno come la fase di cecchinaggio, la sequenza





LA VERA GUERRA È ONLINE

Homefront un titolo che punta moltissimo sul comparto multiplayer proponendo un innovativo sistema di potenziamento direttamente sul campo di battaglia. Inizierete ogni battaglia col vostro personaggio dotato solo di un arma principale e qualche granata. Eliminando gli avversari e contribuendo al successo della vostra squadra otterrete dei Battle Points che potrete spendere immediatamente per sbloccare nuove armi, ottenere munizioni o attivare degli speciali droni. Se poi rispremiate abbastanza Battle Points potrete spenderli per àspawnare su dei mezzi militarié utilizzabili anche dai vostri commilitoni. Il risultato sono delle battaglie che iniziano uomo contro uomo e finiscono con i cieli pieni di elicotteri e strade colme di jeep e carri armati in un escalation esaltatane.



Per guadagnare Battle Points dovrete eliminare nemici in sequenza, ma anche partecipare parzialmente a un'uccisione o vendicare la morte di un vostro compagno. In questo modo vengono premiati maggiormente i giocatori che fanno gioco di squadra.



Ovviamente sarà possibile anche salire di livello e attivare abilità speciali come in Call of Duty. I Battle Points servono anche per sbloccare armi più potenti e ottenere munizioni extra... tutto direttamente sul campo di battaglia.



Homefront supporta battaglia su larga scala con 16 giocatori per parte (32 in totale). L'indea del multiplayer è quella di far vivere gli scontri tra l'esercito americano e quello coreano al momento dell'invasione.



in cui dovete inquadrare i bersagli col puntatore laser, il cannoneggiamento dall alto, le sparatorie a rallentatore, eccé ma il modo in cui tutto questo miscelato a rendere indimenticabili alcuni momenti di Homefront. Il punto di forza del titolo di Koas Studios sono gli ottimi cambi di ritmo che ogni capitolo in grado di regalare. Passerete freneticamente da una tipologia di gameplay all altra, per ritrovarvi poi in fasi pi riflessive dove rimarrete impietriti di fronte ai crimini di guerraé e poi di nuovo nel vivo dagli scontri a fuoco, alternando momenti àspara da dietro protezione a soldati che si sporgono a sequenze àcorri e spara con qualche fase da cecchino nel mezzo. Certo, in tutto il gioco sarete eccessivamente guidati nelle vostre azioni e malgrado l ampiezza di alcune aree, sarete quasi àobbligati a seguire determinati binarié ma questo assolutamente funzionale al cercare di mantenere un ritmo incalzante. Non c mai il pericolo che la noia prenda il sopravvento, perch Homefront sempre pronto a rimescolare l azione! Sotto quest aspetto, Homefront combatte alla pari con Call of Dutyé ma se analizziamo anche







COME HAI DETTO CHE TI CHIAMI?

Come vi abbiamo detto, la trama di Homefront ci ha davvero conquistato per la variet di situazioni e l alto tasso drammatico di alcune fasié peccato che in una trama cos"intensa non trovino posti dei personaggi di supporto altrettanto interessanti. Con l esclusione di Connor gli altri due membri sono caratterizzati in modo molto banale e non vi scatenano alcuna simpatia o istinto di protezione.



Rianna è uno dei personaggi femminili meno affascinanti mai apparsi in un videogioco, mentre Hopper (quello sullo sfondo) è leggermente più interessante perché è discriminato per i suoi tratti asiatici.



Ci sono situazioni come questa in cui l'azione si svolge a rallentatore per dare maggior pathos alla situazione e per permettere a voi di eliminare con facilità i nemici.

l intensit della narrazione, il prodotto THQ riesce addirittura a vincere. Peccato per che questa eccellenza non sia supportata da una realizzazione tecnica all altezza. Il suo stile grafico un peculiare mix di colori pastello atti a mascherare texture fangose che mancano di dettagli. Latto di sparare reso con la giusta pesantezza e l effetto dei proiettili vaganti emozionateé per che alcuni livelli presentano dei checkpoint troppo distanti tra loro, dando origine a punti fin troppo difficili e frustranti, anche al livello standard di difficolt .

LIntelligenza Artificiale dei nemici pu sembrare molto efficace, ma poi ci si rende conto che in realt molto scriptata. Con questo vogliamo dire che i nemici si comportano in modo credibile quando si dispongono sul campo, ma poi reagiscono in modo strano alle vostre mosse. Ci capitato pi volte di arrivare a pochi centimetri da un soldato avversario senza che lui si accorgesse assolutamente di noié almeno finch non gli abbiamo sparato contro.

Questi sarebbero comunque difetti secondari se paragonati alle emozioni che Homefront regalaé ma c un problema che non pu essere assolutamente ignorato. Il divertimento finisce dopo solo sei ore! Noi abbiamo avuto la sensazione che i titoli di coda arrivino davvero troppo in fretta, minando tutto il buon lavoro fatto nella creazione di un atmosfera.

Fortunatamente, per , il gioco non conta solo sui tesori nascosti nella sua esperienza in singolo. Ha un lungo e originale comparto multiplayer col quale interagire e che ripaga in parte della brevit della àcampagna .

Se siete tra coloro che pretendono un esperienza online che duri settimane o addirittura mesi probabilmente non vi farete sfuggire l acquisto di Homefronté se invece il Single Player ha la precedenza su tutto, sappiate che potreste rimanerci male.

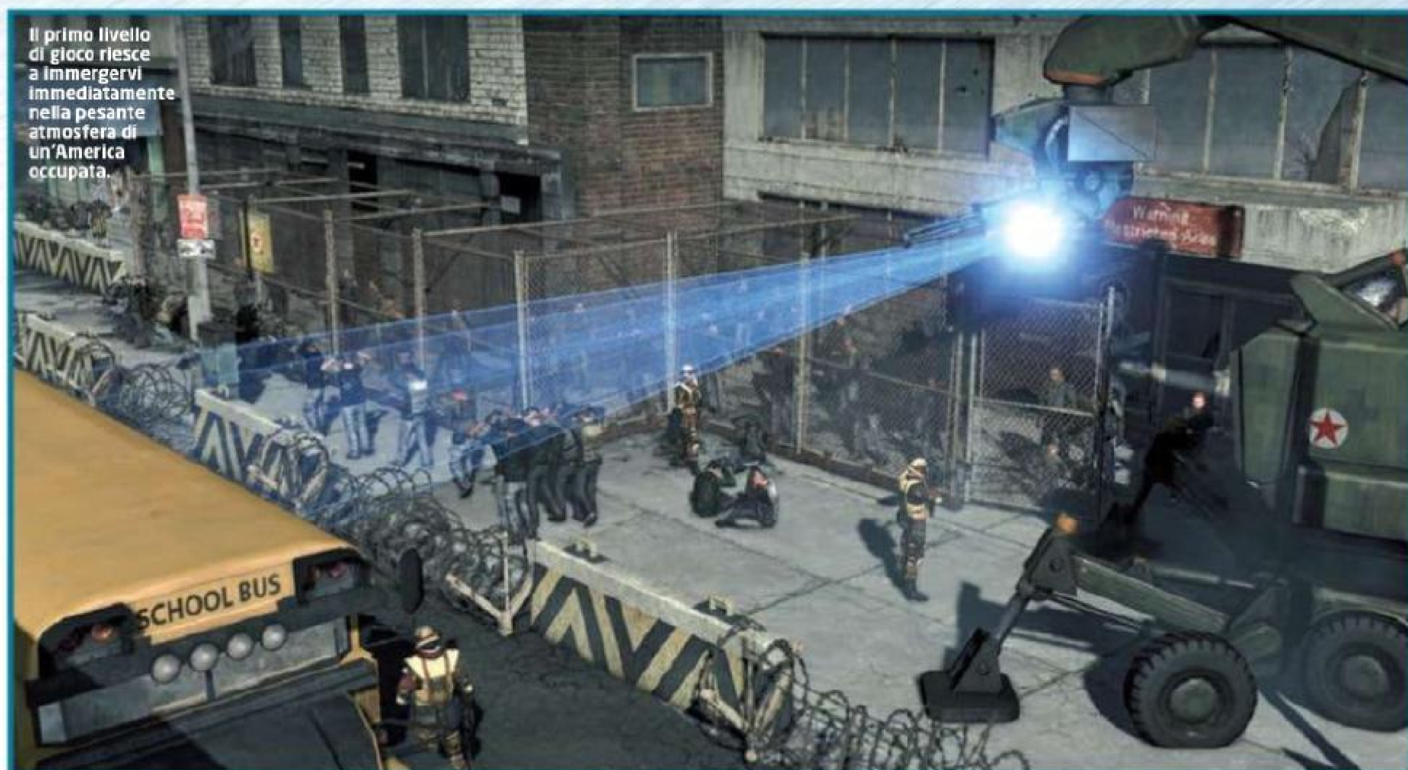
Davvero un peccato, perch con una maggiore attenzione ai dettagli e tre capitoli in pi nella modalit àstoria e staremmo parlando di un serio rivale per Battlefield 3 e Call of Duty, cos" possiamo limitarci ha dire che un inizio incoraggiante per un nuovo marchio.







Nel multiplayer ci sono mezzi speciali come le Vital Suit, che possono portare fino a tre giocatori in contemporanea e richiedono grande coordinazione per l'uso.



Il primo livello di gioco riesce a immergervi immediatamente nella pesante atmosfera di un'America occupata.

AMICO DRONE

Nella modalit àStoria i membri della resistenza americana sono scarsamente armati e a parte un mezzo corrazzato teleguidato chiamato Goliath, non dispongono d altro. Nel multiplayer sar invece possibile sfruttare dei piccoli droni per svariate funzioni. Quando attivate il drone l inquadratura passa alla visuale del mezzo per farvelo controllare direttamente.



Questi piccoli cingolati sono perfetti per stanare i nemici all'interno delle case. Assicuratevi però di essere in posizione sicura quando li attivate.



Esistono due tipi di mini-elicotteri, uno d'attacco armato di missili e uno difensivo in grado di far apparire sulla mappa la posizione del nemico.



Questo è il Goliath: è vostro amico e vi salverà il didietro ben più di una volta, oltre a poter creare parecchia distruzione attorno a voi.





PS3

MotoGP 10/11

ANNO NUOVO, SFIDA NUOVA!

prodotto: capcom
sviluppo: monumental games
giocatori:
1-2 (split screen in locale)
1-20 (multiplayer online)

grafica
3.0
sonoro
2.5
giocabilità
3.5

verdetto
+ **cosa ci piace** Il multiplayer spettacolare.
− **cosa no** La fisica delle moto e i modelli poligonali dei piloti.

3.5 su 5.0



I ragazzi di Monumental Games tornano in pista con un nuovo episodio della serie dedicata all universo delle due ruote. Stiamo parlando ovviamente di MotoGP 10/11, che presenta numerose novit , in questa sua ultima iterazione.
Tanto per cominciare, andiamo a dare un occhiata alle numerose modalit di gioco, la principale delle quali rappresentata dal ðCampionato , in cui il giocatore ha a disposizione tutte le scuderie e gli atleti ufficiali delle tre classi regine del Motomondiale: la 125, la Moto2 e la MotoGP. Affiancato a questa, troviamo la ben riuscita modalit ðCarriera (vedi box ðUna scuderia anche per me) e quella ðSfida . Quest ultima ripropone sostanzialmente l Arcade dello scorso anno, aggiungendo per un countdown alle classiche gare e assegnando dei bonus di secondi per ogni manovra corretta eseguita in pista.
Durante le gare di Campionato e Carriera fanno nuovamente la loro comparsa degli obiettivi da portare a termine. Casualmente appariranno determinate indicazioni, come seguire una traiettoria perfetta o mantenere una velocit media costante, che garantiranno l acquisizione di un certo numero di punti esperienza. Purtroppo dobbiamo dire che, nonostante questa soluzione renda pi vario e dinamico il contesto proposto da Monumental Games, spesso tali sfide risultano semplicemente una fonte di distrazione, oltre a essere talvolta troppo impegnative da completare.
Se la sezione dei menu non presenta particolari novit , dei notevoli passi in avanti sono stati fatti dal team di sviluppo per quanto concerne il comparto gameplay. Ora l approccio di guida decisamente pi simulativo, visto che finalmente la piega facilmente controllabile e la gestione indipendente dei freni (anteriore e posteriore) permette di affrontare ogni singola curva e staccata in maniera pi strategica, facendo molta attenzione alla traiettoria da seguire. Di vitale importanza anche la gestione della posizione del corpo del pilota virtualeé per esempio, quando ci troviamo in rettilineo consigliabile far accucciare il centauro per ottenere la punta massima di velocit , mentre tirarsi su aiuta a decelerare.
Per tranquillizzare i giocatori meno esperti, diciamo che questo livello cos" approfondito di controllo si ottiene disattivando tutti gli aiuti alla guida. Se invece decidete di impostare il gioco su ðfacile , tutto molto sar gestito in automatico, lasciandovi solo il compito di seguire le giuste traiettorie e dosare correttamente la velocit . In mezzo ci sono tutte le sfumature possibili, cos" da potervi personalizzare il livello di realismo e di difficolt in base alla vostra capacit di pilota.
Menzione particolare merita l IA degli altri partecipanti, che questa volta vi daranno pochi punti di riferimento, azzardando dei sorpassi pericolosi e anticipando le staccate in curva. Quando si passa invece all aspetto squisitamente tecnico, il lavoro profuso dalla software house britannica stato a nostro parere buono solo a met . é s"riscontrabile, in effetti, una maggiore fluidit generale delle sfide, con l aggiunta di una telecamera dinamica in grado di conferire all esperienza di gioco un senso di velocit davvero suggestivo. Buono lo spunto di usare una tonalit cromatica pi realistica del predecessore, ma le texture e i modelli poligonali non convincono ancora del tutto. C per da riscontrare una riproduzione dei circuiti

> UNA SCUDERIA ANCHE PER ME!

Grazie alla modalit ðCarriera , ognuno di noi sar manager e pilota allo stesso tempo, visto che gareggeremo e al tempo stesso gestiremo il nostro team. Ovviamente, la nostra carriera di centauro avr inizio nella classe 125. Un ruolo fondamentale giocher il denaro guadagnabile con i successi, che andr gestito in maniera oculata per assumere il nostro staff (tecnici e esperti in marketing) e migliorarlo. Nel corso della stagione avrete poi nuovi contratti pubblicitari e gli ingegneri che assumerete potranno migliorare le caratteristiche della moto (frenata, accelerazione, agilit in curva, velocit massima, ecc). Nel corso della stagione si dovranno disputare anche delle ðwildcard , ovvero delle gare che esulano dal nostro attuale campionato ma che serviranno per aumentare il livello di fama del nostro pilota virtuale e ricevere in premio denaro prezioso.



Nella modalità Carriera potremo finalmente gestire un vero e proprio team, guadagnando soldi con le vittorie per migliorare il parco moto e assumere i migliori ingegneri sulla piazza. In questo modo il nostro pilota virtuale potrà passare dalla classe 125 fino al gotha del Motomondiale: la MotoGP.









Graficamente, i ragazzi di Monumental Games hanno fatto un buon lavoro, anche se i modelli poligonali delle moto ancora non convincono del tutto.



In MotoGP 10/11 sarà disponibile un DLC completamente gratuito, scaricabile su PSN, che aggiornerà i piloti e le scuderie sul nuovo campionato in corso. Potremo scegliere, per esempio, se gareggiare con Valentino Rossi sulla vecchia Yamaha oppure sulla nuova Ducati.

molto accurata che far sicuramente la felicit dei pi maniaci tra voi.
Qualche sensazione d imprecisione si avverte nel modello fisico che gestisce il comportamento della moto. Eccessivamente reattivo nel registrare i vostri movimenti sul rettilineo, sembra poi incapace di restituire un feeling realistico per quanto riguarda l inserimento in curvaé neanche impostando il massimo livello di realismo (cio , disinserendo ogni aiuto alla guida). I principianti sentiranno poi la mancanza di un tutorial in grado di spiegargli le tecniche di guida sulle due ruote. Anche a livello di difficolt minore si fa infatti fatica a capire quando iniziare la staccata. Attivando la linea della traiettoria ideale si dovrebbe avere un indicazione cromatica del momento esatto in cui usare il frenoé peccato che invece il rosso (che indica che siamo troppo veloci per la curva) appaia quando ormai troppo tardi. Per cercare di alleviare la frustrazione, gli sviluppatori hanno inserito la possibilit di riavvolgere il tempo dopo un incidente, esattamente come succede nei titoli della Codemasters (Dirt e Grid). Premendo Select si potr infatti tornare a un qualsiasi momento della vostra gara, cos"da poter cercare di evitare l errore. Una funzione utilissima, ma che spezza anche il ritmo di gioco.
Chi invece sar in grado di giocare senza alcun aiuto alla guida, trover un esperienza pi gratificante che simula in modo accettabile la complessit di controllare una due ruote di questa potenza. Certo, oltre a quello che vi abbiamo segnalato (l inserimento in curva) c anche un eccessiva indulgenza nel gestire i contatti tra pilotié ma rimane comunque un notevole passo avanti rispetto al capitolo passato.
Malgrado molti aspetti ancora àgrezzi (soprattutto per quanto riguarda la fisica), MotoGP 10/11 riesce comunque a farsi perdonare molti difetti grazie al gran numero di modalit di gioco disponibili, a un comparto multiplayer di spessore e alla completezza delle licenze di team e piloti, siamo certi che riuscir a fare breccia nei cuori dei fan delle due ruote. OFF

> UN MULTIPLAYER DA APPLAUSI]

Il comparto online di MotoGP 10/11 rappresenta il vero fiore all occhiello dell intera produzione, grazie al fatto che ben 20 giocatori contemporaneamente possono prendere parte a emozionanti e adrenaliniche sfide all ultima curva. In questi frangenti abbiamo notato come i server a disposizione riescano a gestire abbastanza bene, a parte alcuni casi sporadici, il traffico di connessioni. Inoltre, c la possibilit per due giocatori di affrontare insieme anche la modalit Carriera in locale attraverso il classico splitscreen.



Affrontare le gare in splitscreen, con un amico letteralmente al vostro fianco, è davvero divertente, soprattutto contando il fatto che c'è anche la possibilità di gareggiare all'interno dello stesso team, facendo gioco di squadra.



Lo splitscreen può essere impostabile sia in verticale che in orizzontale. In questi frangenti, però, il livello di dettaglio grafico calerà drasticamente.

> "CRESCERE" PER LA STRADA

Dato che alla lunga i combattimenti potrebbero snervare anche il pi forsennato fan dei film di combattimento giapponesi, in Yakuza 4 Sega ha approntato un sistema di crescita del personaggio molto interessante. A furia di combattere per le strade o nei locali, infatti, si potranno ottenere delle speciali medaglie dorate da poter utilizzare per acquisire nuove mosse e combo all interno di un apposito men .



Non sarà un atterraggio morbido... questo è poco ma sicuro!



Una barra colorata segnerà il livello di energia vitale dei nemici.



PS3

a a 4

CRIMINALI, RAMEN E KARAOKE

prodotto: sega
sviluppo: cs1 team
giocatori: 1-2

grafica 3.5
sonoro 3.0
giocabilità 3.5

verdetto

cosa ci piace Il fascino della Tokyo malavitosa in un intreccio narrativo stupefacente.

cosa no Grafica a tratti scarna e texture ripetitive.

3.5 su 5.0

ON Ad appena un anno dall uscita del terzo capitolo della serie, la mafia nipponica firmata Sega torna sulla PS3. Nonostante lo striminzito periodo di sviluppo, Sega sembra aver saputo mantenere intatti i capisaldi della serie, potenziandone gli aspetti pi considerevolié ma lasciandone inalterati anche i difetti.

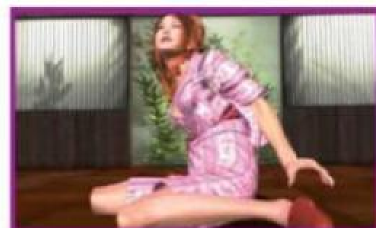
Interessanti le innovazioni riguardanti la trama, che stavolta si srotoler contemporaneamente su quattro binari paralleli, ognuno corrispondente ai quattro protagonisti del gioco. I ragazzi di CS1 Team, hanno infatti deciso di strutturare il canovaccio narrativo di Yakuza 4 suddividendolo in pi capitoli, ognuno legato a uno dei personaggi e costellato da flashback e lunghe scene di intermezzo che vanno ad arricchirne la storia personale.

Ne abbiamo parlato a lungo, quindi il caso di presentarli! Oltre al conosciutissimo Kazuma, gi protagonista nei precedenti capitoli della serie, in Yakuza 4 troviamo un usuraio arricchitosi per una fortuita coincidenza (era un senzatetto appisolatosi per caso proprio sotto un palazzo da cui, dopo un esplosione, sono piovut milioni di Yen... e se non fortuna questa!) di nome Shun Akiyama. Un poliziotto giovane e dai modi bruschi di nome Masayorhi Tanimura e infine l icona del classico malavitoso giapponese con tanto di pistole (una addirittura stretta fra i denti) di nome Taiga Saejima. Quattro personaggi per quattro storie che finiranno per saldarsi in un ultimo, straordinario capitolo finale. Lespediente narrativo dar come sempre un apporto fondamentale all esperienza di gioco, proprio per questo anche in Yakuza 4 Sega fa le cose per bene, proponendo al pubblico una trama tempestata da lotte fra clan, famiglie malavitose e storie personali, il tutto incorniciato da lunghe e appassionanti scene di intermezzo in tipico stile cine-nipponico.

Passando invece a gameplay e comparto tecnico, ecco che escono le prime inadeguatezze del titolo. Per quanto Yakuza 4 sia un gioco prettamente action, in alcune fasi emana un vago profumo di free roaming (liberta di movimento alla GTA), che poi finisce per avere poco a che fare con un gioco sandbox vero e proprio, visto che non potrete esplorare in lungo e in largo a vostro piacimento i quartieri della luminosa Tokyoé cos"come non potrete liberamente entrare in negozi e locali. In ogni caso, non su questo che contavamo, visto che i combattimenti (materia prima del gameplay della serie), per quanto imperfetti, risultano comunque godibili e avvincenti. I difetti si sentono di pi , invece, quando si guarda alla grafica, che ormai fa sentire fin troppo un sentore di stantio che proprio non perdonabile. Sar forse per il breve periodo di sviluppo, ma a parte le sempre splendide espressioni facciali (ottimo il performance capture dei personaggi) e le mille luci che illuminano Tokyo sotto la pioggia, il resto troppo poco curato, sia per quanto riguarda i modelli poligonali dei personaggi secondari, sia per ci che concerne le texture delle ambientazioni, non sempre convincenti.

Yakuza 4 si rivela quindi pi come un ottimo modo per respirare un po d aria nipponica senza muoversi da casa, un titolo da cui lasciarsi affascinare e coinvolgere per le sue atmosfere e la sua storia, anche se tutt altro che sorprendente dal punto di vista tecnico. OFF









Per salvare i vostri progressi potrete usufruire di queste cabine telefoniche sparse per i quartieri. Saranno facilmente rintracciabili sulla mappa grazie al simbolo "S".





Duranti gli scontri più violenti ci si potrà imbattere in divertenti situazioni in cui bisogna premere tempestivamente i tasti mostrati a schermo.

4 PERSONAGGI PER 4 STILI DIVERSI

Sega ha imparato a curare ogni singolo aspetto dei personaggi rintracciabili nei suoi giochi. Proprio per questo anche i quattro protagonisti di Yakuza 4 avranno quattro differenti stili sia nel vestire che nel combattere, offrendo un gameplay molto pi vario che in passato. Tre malavitosi e un poliziotto dalle maniere forti... ne vedrete delle belle!



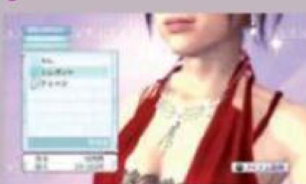
Ecco i nostri quattro eroi tutti in tiro, pronti per lo scontro finale



Questo non è esattamente il capo d'abbigliamento più gettonato dalla Yakuza...

MINIGAME GIAPPONESI

All interno di Yakuza 4 sono previsti diversi minigiochi che vanno ad alleggerire la modalit di gioco primaria. Oltre a un originalissimo Karaoke e un match per due giocatori (entrambi accessibili dal men principale di gioco, sotto la dicitura di Special Games), all interno dell avventura principale ci si potr cimentare in delle àpiccanti varianti del gioco del ping-pong. Vedere per credere!



Perché non fare qualche regalo alla vostra ragazza, di tanto in tanto? L'importante è che non vi circondiate di troppe pollastrelle esigenti...



...in tal caso, meglio limitarsi a offrire loro qualcosa da bere.



I Club Sega sono forse le riproduzioni più fedeli di una Tokyo virtuale tutta da scoprire.





Chissà che costui non sia stato arrestato per l'abbigliamento... ci verrebbe da dire che sia quello il vero crimine!











PS3

MOTORSTORM APOCA PSE

IL RACING GAME PIÙ DISTRUTTIVO PER PS3 TRACCIA UNA NUOVA ROTTA

prodotto: sony
sviluppo: evolution studios
giocatori: 1-16

grafica
4.5
sonoro
3.5
giocabilità
4.5

verdetto
COSA CI PIACE
La spettacolarit di ogni gara
COSA NO
I filmati d intermezzo

4.5 su 5.0

ON La striscia d asfalto del ponte su cui state correndo inizia a contorcersi come una biscia impazzita, mentre il rombo del terremoto che squassa la terra aumenta in modo minaccioso! La torre frana schiantando un elicottero e la strada si squarcia creando una rampa naturale che usate per lanciarvi in ariaé tutto questo mentre una gigantesca onda davanti a voi sta facendo schiantare enormi navi sulla strada! Questa solo una delle numerose situazioni adrenaliniche che dovrete affrontare in Apocalypse! Abbandonate le rocce di Monument Valley e la rigogliosa giungla di Pacific Rift, questo terzo capitolo della saga per PlayStation ci trasporta in una èselvaggia ambientaione urbana. Questa volta il festival (la competizione allla base di Motrstorm) si svolge in una moderna citt appena evacuata dei suoi cittadini perch a rischio terremoto e i tre giorni di gara avranno luogo proprio durante il sisma. Questo fantasioso antefatto serve per giustificare gare sopra i tetti dei grattacieli con interi palazzi che crollano a formare nuove rampe per i concorrenti e altre follie simili che v incolleranno al DualShock



facendovi sgranare gli occhi per lo stupore.
Fin dalla prima corsa che porta dalla portaerei fino al centro della citt , Apocalypse un condensato di sopresе ed emozioni in grado di sorprendervi continuamente. Certoé in alcuni casi la velocit talmente eccessiva che farete fatica a distinguere qual il tracciato giusto da seguire, ma i numerosi (e fisiologici) incidenti non penalizzeranno mai l esperienza di gioco grazie a un respawn della vettura sufficientemente rapido dal non farmi tagliare fiori dalla sfida.
Se conoscete la serie di Motorstorm, allora sapete perfettamente l importanza che il èboost ricopre nella meccanica di gioco. Premendo X scatenerete una specie di spinta turbo in grado di far raggiungere la velocit massima del vostro mezzoé ma anche di far pericolosamente surriscaldare il motore (fino all esplosione). Fiumi, pozzanghere e fustini d acqua su cui schiantarsi sono ottimi metodi per raffreddare pi rapidamente il propulsoreé ma anche effettuare un salto e lasciare l acceleratore mentre si in aria sortisce lo stesso effetto.
La sfida principale in Motorstorm non tanto contro i vostri avversari, ma contro il tracciato stesso che oltre a deformarsi per il cataclisma in atto, deve anche essere studiato attentamente per capire quale percorsi sono pi adatti al tipo di mezzo che guidate per potervi assicurare un Boost attivo il pi a lungo possibile. Dimenticatevi la linea della traiettoria e la staccata dell entrata in curva, perch qui non c nulla di cos"raffinatoé qui si tratta

> TRE GIORNI DI FESTIVAL]

Oltre alle modalit online e gara libera, Apocalypse ha una specie di Storia principale. All inizio del gioco dovrete interpretare il novellino Mash e affrontare una serie di competizioni in cui non avrete problemi ad arrivare primi. Ma quando completerete l arco narrativo di Mash passerete a un altro personaggio nella lega èpro e le cose inizieranno a farsi appassionati. Quando poi avrete vissuto i tre giorni di gara anche nei panni di questo nuovo pilota passerete al livello èveterano per una serie di 11 gare in cui non potrete commettere alcun errore!



Ecco il "grande vecchio" del Festival Motorstorm... quando vestirete i suoi panni vi basterà un singolo errore per compromettere l'intera gara.

Usando Quadrato e Cerchio sarà possibile dare delle sportellate agli avversari che si trovano al vostro fianco.







Durante le gare, quando colpite o siete colpiti da un altro veicolo, si crea a volte un frustrante effetto colla tra i due mezzi che vi obbliga a perdere troppo tempo.

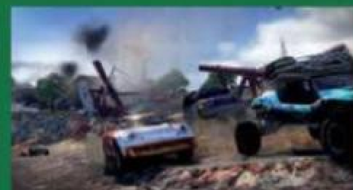
di sfrecciare al massimo cercando di sopravvivere. Grazie ai suoi 33 tracciati (molti dei quali condividono le stesse ambientazioni) e le differenti classi di veicoli (vedi Box), Apocalypse si rivela i paradiso per gli appassionati di giochi di guida iper-arcade, raggiungendo le stesse vette d eccellenza dell unico altro titolo simile... ovvero Split/Second. Qualche difetto minore impedisce ad Apocalypse di raggiungere il punteggio pieno. Per prima cosa, pur avendo degli effetti sonori ambientali sono efficaci, il suono del motore si riduce invece a un fastidioso ronzio. In un gioco cos" spettacolare ci si aspetterebbe poi un sistema di ȁincidente altrettanto scenograficoé invece quando ci si schianta, il veicolo si fracassa in modo ȁcomico con le ruote che vengono sparate via e il pilota che si contorce come un assurdo manichino. Pu sembrare un problema secondario, ma nel contesto proposto da Apocalypse, degli scontri cos"poco soddisfacenti smorzano moltissimo l atmosfera di gioco. Stessa effetto ȁdelusione per i filmati tra una gara e l altra che avrebbe il compito di immergervi nel mondo del folle festival. Per un inspiegabile scelta artistica queste sequenze sono fate in uno stile fumetto assolutamente fastidioso che toglie molto pathos all intera vicenda. Inoltre le animazioni sono cos"mal fatte che sembra che la scelta, pi che una volont artistica, sia dovuta a una mancanza di budget.
A equilibrare queste leggerezze, il solito comparto online di prima categoria con la possibilit di gareggiare contro altri 16 piloti e il supporto per i televisori 3D, capace di regalare un livello di profondit impressionante (a livello di quello visto in Killzone 3).
Se siete dei puristi della guida, questo titolo non fa per voié ma se l adrenalina e il divertimento che state cercando allora non fatevelo sfuggire. UFF

CONOSCI I TUOI MEZZI

Fin dal suo primo episodio, Motorstorm ha sempre offerto un ambia gamma di mezzi da utilizzare che fanno dei pesanti TIR alle moto, passando per auto da rally, quad e fuori strada. Ogni tipologia di veicolo ha dei terreni in cui pi efficace e altri in cui rimane ȁimpantanato . Conoscere bene le potenzialit del vostro mezzo fondamentale per decidere quale percorso seguire nei tracciati di gioco, che offrono sempre moltissime scorciatoie e vie alternative.



Tra le nuove tipologie di mezzo ci sono supercar, superbike, muscle car, chopper e le "utilitarie". Ovviamente il differente peso di ognuno influisce la resistenza agli incidenti.



Ogni mezzo ha una differente risposta ai comandi, ma le piste sono talmente ampie e piene di bivi che difficilmente farete caso alla tecnica di guida.



Come vi abbiamo detto, in alcuni casi l'inclinazione del tracciato unito all'estrema velocità rendono impossibile poter prevedere la giusta traiettoria.



> TROPPO DIFFICILE?]

Gli strategici, si sa, non sono un genere per tutti, anche a causa della loro nota difficolt . Tuttavia Tactics Ogre, fa di tutto per venire incontro ai neofiti. Innanzi tutto la curva di difficolt ben calibrata e il livello generale stato abbassato rispetto alle passate edizioni. Non solo, ma attivando il cos"detto Chariot, avrete la possibilit di riavvolgere il corso della battaglia fino a 40 mosse, in modo da riparare agli eventuali errori compiuti.



Purtroppo il gioco è interamente in inglese. Vale comunque la pena di armarsi di pazienza e dizionario, visto che la trama dell'avventura è tanto intricata, quanto avvincente.



Per portare a termine il gioco vi serviranno almeno una trentina di ore. Poi, volendolo, potrete tornare indietro per modificare alcune scelte compiute, in modo da scoprire come si sarebbe evoluta la trama alternativamente.



TacTiCS O re: LeT US CLiN TO eT er

IL RITORNO DI UNO DEI PADRI DEGLI STRATEGICI A TURNI

prodotto: square-enix
sviluppo: artdink
giocatori: 1

grafica 4.0
sonoro 4.5
giocabilità 4.0

verdetto
+ COSA CI PIACE La trama che ci far cambiare spesso schieramento.
− COSA NO Forse qualche missione extra in pi avrebbe fatto comodo.

4.0 su 5.0

Al di là dei tantissimi dialoghi, la trama spesso sarà condotta anche da splendide scene di intermezzo realizzate in CG.

Loriginale Tactics Ogre: Let Us Cling Together esord"nel lontano 1995 su Super Nintendo. Tempo dopo conobbe un remake che lo fece approdare su PSOne. Sempre sulla scia delle riproposizioni e dei riadattamenti, il capolavoro di Square-Enix, oggi conosce un terza rinascita, questa volta sulla portatile e potente PSP. Chi ha gi avuto la fortuna di giocare e completare questa straordinaria avventura, dovr sapere che tutto rimasto quasi invariato rispetto al passato. A fronte di un sensibile miglioramento nella definizione grafica, il gameplay largamente rimasto inalterato, nonostante non manchino piccole novit . Per i neofiti invece, Tactics Ogre uno splendido e profondissimo strategico a turni. Padre spirituale del pi famoso Final Fantasy Tactics, il titolo in questione vi permetter di creare un party di 12 condottieri e di farli scontrare su una mappa divisa in caselle, tenendo conto che ogni mossa o attacco terminer il vostro turno, concedendo cos"alla CPU avversaria di muovere le proprie truppe. La personalizzazione di ogni soldato, in termini di equipaggiamento e di abilit che impareranno via via che saliranno di livello ha dell impressionante, permettendovi di dare vita a un esercito modellato sulle vostre strategie e necessit . Inoltre ogni mappa andr studiata nel minimo dettaglio se si vuole sfruttare ogni vantaggio sul nemico. Impreziosito da una trama meravigliosa, che conta anche su diversi finali, e da una grafica in 2D tanto solida quanto nostalgica, Tactics Ogre un titolo assolutamente imperdibile per gli amanti del genere e non solo. Profondo e generoso di soddisfazioni, il remake di Square-Enix regala un altro capolavoro imperdibile per PSP. Lasciarselo scappare potrebbe rappresentare un errore non da poco.





Dal punto di vista sonoro, tutti i brani sono stati riarrangiati completamente. Inoltre non mancano brani completamente nuovi.







› MAMMA MIA!]

Il gioco offre un multiplayer competitivo attraverso la modalit   òBlob Party , in cui sfidare un amico via split screen lungo una serie di variopinti schemié ma non   tutto! Durante l avventura principale un secondo giocatore pu   prendere in qualsiasi momento il controllo del robottino Pinky e dare una mano a Blob raccogliendo oggetti e power-up, sulla falsariga di Super Mario Galaxy.



Oltre a fornirci aiuti e indizi preziosi per proseguire lungo i livelli, il robottino Pinky può essere controllato da un secondo giocatore, innescando un semplice ma simpatico co-op.



PS3

De   O   2: t e   nDer ro nD

UN ARCOBALENO ESPLODE NELLA PS3

prodotto: thq
sviluppo: blue tongue software
giocatori: 1-2

grafica 2.5
sonoro 3.0
giocabilità 4.0

verdetto
+ cosa ci piace Gameplay originale, vario e ben bilanciato.
– cosa no Manca una modalit   online, e sul lato tecnico si poteva fare qualcosina di pi .

3.5 su 5.0

UN Sequel del platform/puzzle di discreto successo uscito nel 2008 su Wii, de Blob 2   un gioco interessante fosse anche per un unico ma prezioso motivo: gameplay puro. Certo, la trama c , ma   poco pi   che un espediente per metterci il pad in mano: il redivivo Nero   tornato all attacco, e con uno stratagemma costruito sulla manipolazione religiosa   riuscito a far impallidire la coloratissima Prisma City. Toccher   a noi calarci nei panni del simpatico Blob e verniciarla a nuovo attraverso una meccanica semplice quanto brillante: assorbendo i colori dalle apposite pozze (o dai vernibot) accumuleremo dei punti pittura per dipingere intere porzioni di scenario entro un tempo limite, stando attenti a non incappare nelle nocive pozze di nero.



Questo concept cresce lentamente ma poi non ti molla pi , e progredendo si arricchisce di nuovi tasselli che mantengono alta la variet   incidendo su profondit   e ritmo. Non potrete infatti colorare tutto quello che vi aggrada, ma dovrete sottostare a delle priorit   imposte dall obiettivo, imparando a padroneggiare alcune abilit   come la corsa sui muri o l appagante òattacco caricato . Altra soluzione utile a superare i puzzle   il mix mescita di due o pi   tinte per raggiungere la tonalit   richiesta, il tutto tenendo d occhio le nostre dimensioni che sono direttamente proporzionali alla quantit   di colore assorbita. Se saremo troppo ògrassi , potremo per esempio scordarci di passare attraverso i cunicoli pi   stretti. Certo, il gioco non   esente da difettié il controllo del personaggio e la gestione della camera sono un po ingessati, lo stile grafico   grazioso ma un pelo troppo infantile, e tecnicamente siamo davanti a un timido upgrade della controparte per Wii. Tuttavia non   su questo terreno che si misura un prodotto del genere, e se siete alla ricerca di un titolo solido, onesto e pieno di creativit , de Blob 2   un acquisto consigliato. UFF

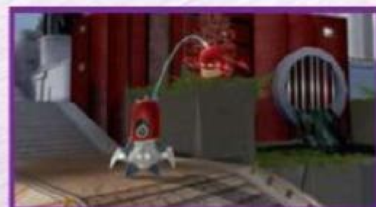


› 2D MON AMOUR]

Nonostante de Blob 2 abbia un anima tridimensionale, i ragazzi di Blue Tongue hanno pensato bene di inserire all interno del gioco delle sezioni bidimensionali per accrescerne la variet . Questi segmenti sono tutt altro che pretenziosi, ottimante realizzati, e s innestano organicamente nel contesto generale facendo s“che delle potenzialit   del concept non vada sprecata nemmeno una goccia.



Le sezioni in 2D reinterpretano con eleganza gli elementi di gameplay presenti nel gioco, offrendo un piacevolissimo diversivo.



Gli attacchi a carica sono una delle tecniche più utili per uscire da molte situazioni scomode: peccato che la loro esecuzione ci verrà a costare dei punti colore.







Quando apparirà un triangolo giallo sui nemici potremo sfruttare l'Overdive Kill System. Potrete così teletrasportarvi all'interno dei loro corpi indeboliti facendoli esplodere all'istante.



PSP

THE 3RD BIRTHDAY

TANTI AUGURI, AYA BREA!

prodotto: SQUARE ENIX
sviluppo: SQUARE ENIX
giocatori: 1

grafica 4.5
sonoro 4.0
giocabilità 4.0

verdetto
COSA CI PIACE
Il comparto tecnico e gameplay di qualit e solido.
COSA NO
Sistema di mira e lock a volte troppo rigido.

4.0 su 5.0

Finalmente abbiamo messo le mani su The 3rd Birthday, terzo capitolo della serie Parasite Eve, sviluppato in esclusiva per PSP da Square Enix a distanza di oltre dieci anni dall uscita del secondo episodio (apparso a suo tempo su PSOne). La protagonista di questo prequel sempre la splendida e sensuale Aya Brea, che incarna ancora una volta l eroina che dovr salvare l umanit dalla minaccia di terribili xenomorfi (per usare un termine tanto caro a Ripley di Alien). Ci troviamo, infatti, a New York il giorno della vigilia di Natale, e improvvisamente la Grande Mela invasa da un orribile razza aliena, denominata Twisted.
A livello di gameplay, quest ultimo episodio della trilogia fantascientifica/horror si discosta di molto rispetto agli altri due che l hanno preceduto. Si tratta di uno sparatutto d azione in terza persona òcon coperture e non pi di un survival-horror la Resident Evil. Segno dei tempi che cambiano e dell evoluzione di un genere!
In ogni caso, per permettervi di fronteggiare la natalizia minaccia aliena, Square Enix ha implementato nel comparto gameplay due sistemi di combattimento molto importanti, il Linkage e l Overdive. Il primo sar attivabile attraverso la semplice pressione prolungata del tasto dorsale destro, quello deputato allo sparo, che ci consentir di selezionare un unico obiettivo nemico e scaricare, cos", su di esso tutta la nostra potenza di fuoco. Il secondo, vero fiore all occhiello dell intero combat system, sar disponibile con l ausilio del tasto Triangolo. In questo modo, la conturbante Aya potr impadronirsi del corpo di ogni singolo membro della squadra SWAT che l accompagna, utilizzandolo liberamente per i suoi scopi. Leroina potr aggirare gli alieni e sorprenderli da diverse posizioni, creando dei diversivi e attuando delle complesse tattiche di combattimento. Ci capitato, per esempio, di essere accerchiati da una miriade di mostri in un vicolo stretto, mentre sui tetti era appostato un poliziotto che cercava di aiutarci. Grazie all Overdive, siamo riusciti a sostituire il nostro corpo con quello del poliziotto e a sparare da una posizione sopraelevata, sopravvivendo a questa situazione davvero pericolosa.
In The 3rd Birthday giocher un ruolo fondamentale anche il



LA STORIA DI UN BRAND DI SUCCESSO

Nel 1998 l allora Squaresoft (oggi Square Enix) cre un titolo particolare per la mitica PsOne. Si trattava di un videogioco ibrido che conteneva in termini di gameplay interessanti elementi tipici del survival horror pi in auge in quel periodo, ossia Resident Evil, abbinati ad altri pi specifici dei GdR classici. Si trattava di Parasite Eve, che ottenne talmente tanto successo da convincere la software house nipponica a sviluppare un sequel. Entrambi i giochi, seppur apprezzabili singolarmente, erano legati da una trama comune: uno scienziato, per riportare in vita la sua giovane moglie, effettuava degli esperimenti sulle cellule, generando dei mitocondri capaci di impossessarsi del corpo degli altri esseri umani.



Il primo Parasite Eve era ispirato all'omonimo romanzo di Hideaki Sena, che in Giappone è stato trasformato anche in un film.

Il Liberation Mode permette alla protagonista di diventare invincibile per un breve lasso di tempo, in più guadagnerà punti bonus durante i suoi attacchi mortiferi.







AYA BREA NON È MAI STATA COSÌ BELLA

Sicuramente i fan della serie apprezzeranno il lavoro profuso da Square Enix sulla caratterizzazione e l aspetto fisico di questa nuova incarnazione di Aya Brea. In The 3rd Birthday l eroina appare in tutta la sua bellezza. Nel corso dell avventura e a seconda dei danni a lei inferti, i suoi vestiti lentamente si strapperanno e lasceranno cos"scoperte ampie zone del suo splendido corpo. Non solo, ma gli sviluppatori hanno inserito nel gioco delle scene davvero sexy, tra cui spicca sicuramente la tanto chiacchierata sequenza della doccia.



Come potete ammirare da questa immagine, i vestiti della bella Aya con il tempo e durante le fasi di combattimento tenderanno a lacerarsi, lasciando scoperte alcune zone sexy del suo corpo. Ma attenzione! Ciò renderà la nostra eroina più vulnerabile agli attacchi nemici.





Tenendo premuto il tasto dorsale L, si aprirà il menù relativo alle armi e con la croce direzionale effettueremo la scelta che più ci aggrada.

semplice e intuitivo sistema di copertura (ormai un must in questo genere), che torner utile in diverse situazioni, soprattutto quando affronterete i fortissimi e giganteschi boss della storia. Baster , infatti, che vi avviciniate a una barriera e automaticamente il vostro personaggio si metter al riparo. Non mancheranno, infine, alcuni elementi propri dei GdR. Tra questi, la presenza di una schermata della mutazione del DNA di Aya, in cui potremo personalizzare e migliorare le sue abilit fisiche e il set di armi a sua disposizione.
Tecnicamente parlando, Square Enix ha realizzato un piccolo capolavoro. Lo schermo della vostra PSP si trasformer in un tripudio di effetti speciali e di musiche davvero suggestive. Le scene d intermezzo lasceranno il giocatore letteralmente senza parole, grazie all ottima pulizia grafica e al realismo delle animazioni dei personaggi. Stesso discorso per le texture dei level design, ricchi di particolari e curati nei minimi dettagli.
Concludendo, The 3rd Birthday pu essere considerato un capitolo rivoluzionario (o forse, pi che di rivoluzione, si pu parlare di semplice evoluzione) dal punto di vista del gameplay rispetto al passato, ma soprattutto grazie a un sistema di gioco appagante e a un comparto tecnico da Oscar riuscir nuovamente a fare breccia nei cuori dei fan nostalgici del brand. Non solo, ma far la felicit anche dei neofiti della serie. UFF





Ci saranno alcune sezioni di gioco in cui faranno la loro gradita comparsa delle postazioni fisse, fondamentali soprattutto durante alcuni scontri con i potentissimi boss.



Le recensioni networ



[DOWNLOAD]


DA SCARICARE


NON C'È MALE


DA EVITARE



I nuovi personaggi non si differenziano poi così tanto da altri già presenti in Brotherhood, ma ampliano sicuramente la scelta.

> **ALTRI MODI PER ASSASSINARSI IN AMICIZIA**
> Le nuove modalità di gioco sono due. Escort vi imporrà di proteggere un determinato personaggio della vostra squadra, definito VIP, cercando al contempo di cercare di assassinare quello del team avversario. Assassinate, dal canto suo, non differisce molto da un vero e proprio deathmatch tutti contro tutti. Anche in questo frangente insomma, La Scomparsa Di Da Vinci non propone nulla di realmente nuovo, quanto un sostanzioso e gustoso extra.

ASSASSIN'S CREE BROT ER OO : LA SCOMPARSA I A VINCI

A FARE GLI ASSASSINI NON CI SI STANCA MAI

prodotto ubisoft **sviluppo** ubisoft **giocatori** 1-8 **lingua** italiano



grafica 4.5
sonoro 4.0
giocabilità 4.0
4.0 su 5.0



ON La saga di Assassin s Creed, nel giro di una generazione di console, si guadagnata una fama impressionante. A fronte di un primo capitolo che ancora necessitava pi di un affinamento, il suo sequel ha strabiliato tutti, guadagnandosi i riconoscimenti, quasi unanimi, della stampa specializzata. Brotherhood uscito un po a sorpresa dal cilindro Ubisoft. Ritirando in ballo l apprezzatissimo protagonista del secondo capitolo ufficiale, senza rinunciare a un avventura appassionante e caratterizzata da una trama ancor pi affascinante, persino riuscito a proporre un multiplayer debolmente contestualizzato, ma comunque diverte e ben confezionato. La Scomparsa Di Da Vinci un DLC che si preoccupa di potenziare entrambi gli aspetti che hanno fatto la fortuna di Brotherhood.

Da una parte, infatti, troviamo una nuova avventura per il single player che vi proporr ben otto nuove missioni. Queste, come il titolo lascia presupporre, hanno a che vedere con il rapimento del noto alleato di Ezio, Leonardo Da Vinci, per mano degli Ermetici. Questi altro non sono che adepti di un culto il cui intento totalmente avvolto nel mistero. Star ancora una volta a Ezio ritrovare il famoso scienziato/pittore e mandare all aria i piani degli Ermetici.

Come era lecito aspettarsi, il gameplay non ha subito alcun cambiamento. Ancora una volta si tratter di accettare la missione di turno e di portarla a termine agendo nel silenzio, assassinando le guardie e arrampicandosi su ogni superficie possibile. La qualit di questa nuova avventura, insomma, fuori dubbio proprio perch evita di mescolare le carte in tavola. Certo, ci si potrebbe lamentare per un eccesso di riciclaggio di meccaniche gi ampiamente esplorate, ma trattandosi di un DLC sarebbe ingiusto aspettarsi altro.

L altro aspetto che La Scomparsa Di Da Vinci potenzia ulteriormente quello legato al multiplayer. Due le nuove modalit di gioco previste (di cui vi parliamo nel box apposito), una mappa, che di fatto propone l ennesimo borgo medievale, e ben quattro i nuovi personaggi selezionabili. Se la Dama Rossa e il Paria preferiranno un approccio molto pi stealth, il Cavaliere e il Marchese saranno pi diretti puntando tutto sulla forza bruta.

La Scomparsa Di Da Vinci un DLC perfetto tanto per chi ha ancora voglia di vestire i panni di Ezio, tanto per coloro che hanno apprezzato il multiplayer di Brotherhood. OFF



[Un contenuto scaricabile che serve a non far dimenticare Ezio e lo splendido contesto in cui agisce. Nessuna rivoluzione, ma solo delle piacevoli espansioni alla storia e alla modalità multiplayer]







FALLO T NEW VE AS: EA MONE

OCEAN'S ELEVEN IN SALSA FALLOUT

prodotto bethesda sviluppo obsidian entertainment giocatori 1 lingua italiano1



grafica 4.0
sonoro 4.0
giocabilità 3.5
3.5 su 5.0

ON Bethesda, dopo un Fallout 3 semplicemente fenomenale, ha deciso di continuare la saga con un capitolo parallelo che, pur mantenendo inalterate le meccaniche del gameplay, spostava l azione nella costa Ovest degli Stati Uniti, la parte meno colpita dall olocausto nucleare che ha spazzato via la civilt cos" come la conosciamo noi. Caratterizzato da un tono pi umoristico rispetto all originale, New Vegas oggi si arricchisce grazie a un DLC che non solo aumenta il level cap portandolo a 35, ma introduce una nuova quest piuttosto impegnativa.
Scaricato e installato sulla vostra PS3, Dead Money vi porter inizialmente ad esplorare un bunker abbandonato posto nel mezzo delle Wasteland. Pochi secondi e capirete di essere caduti in una trappola. Il pazzoide Padre Eliah ossessionato dalle ricchezze che cela al suo interno il Sierra Madre, il pi grande casin della zona. Scoraggiato per dalle innumerevoli e orrorifiche leggende che aleggiano attorno a quel luogo, ha deciso di arruolarvi insieme ad altri òvolontari per esplorarlo al posto suo. Lidea di affrontare una nuova avventura non vi emoziona? Padre Eliah ha pensato anche a questo: un collare esplosivo salter in aria se non obbedirete a tutti gli ordini che l uomo v impartir . Sarete cos"costretti a raggiungere il Sierra Madre, passando attraverso le letali nubi tossiche che lo circondano e, tra l altro, facendo persino a meno dell equipaggiamento che possedevate.



La trama è sicuramente uno dei punti di forza maggiori di Dead Money. I tre alleati che ci aiuteranno infatti, rappresentano un cast estremamente affascinante e ben confezionato.

Completare l avventura proposta da Dead Money si riveler una pratica piuttosto ardua. Non solo i nemici che affronterete saranno incredibilmente potenti e andranno fatti letteralmente a pezzi se non li si vuole vedere riapparire come d incanto, ma le tante trappole che nasconder al suo interno il casin , faranno vacillare anche il videogiocatore pi paziente. A conti fatti, questo l unico, grosso, difetto del DLCé essere fin troppo impegnativo. S", perch se vero che gli oggetti che troverete vi ripagheranno degnamente della fatica, lo altrettanto che all ennesima morte inizierete ad assaggiare il terribile sapore della frustrazione.



In definitiva Dead Money un buon DLC, soprattutto grazie a una trama intrigante e al solito gameplay perfettamente affinato. Dove non convince appieno nell eccessiva difficolt di alcuni passaggi che potrebbero stressare eccessivamente, a tal punto da farli decidere di abbandonare l avventura. Insomma: valutate se siete o meno dei duri e poi valutate di conseguenza l acquisto di questo DLC. OFF



Difficile in modo esagerato, Dead Money è un DLC che sicuramente non può mancare nella collezione di ogni appassionato di Fallout... pur non essendo indimenticabile e comunque una buona scusa per tornare nelle terre desolate dell'ovest!

MAI DA SOLI

Nel corso dell'avventura potrete sempre fare affidamento su un compagno che vi supporterà con abilità specifiche. Questi saranno in tutto tre e potrete farvi aiutare dall'uno o dall'altro in relazione alle vostre necessità: Dog, un cannibale supermutante con doppia personalità, ci offrirà tutta la sua forza fisica; Dean Domino è un ghoul estremamente carismatico in grado di ridurre gli effetti delle nubi tossiche; infine la bella Christine, per quanto non proferirà mai una parola, ci aiuterà ad evitare che il collare esplosivo salti in aria.

il Pagellone di Psmania

TuTTi i voTi degli ulTimi mesi



Volete sapere quali sono stati i voti che gli ultimi giochi hanno preso su PS MANIA? Eccovi accontentati col nostro pagellone che raccoglie i nostri giudizzi degli ultimi mesi. Cos"anche se trovate il gioco in offerta speciale, potete sapere se vale i vostri risparmi.

ClICCa su PS MANIA.IT

UN RAPIDO SGUARDO AI VOTI DEGLI ULTIMI NUMERI DI PS MANIA 3.0

ASSASSIN S CREED BROTHERHOOD	(PS3)	UBISOFT	5.0
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM	(PSN)	EA	5.0
BEYOND GOOD & EVIL	(PSN)	UBISOFT	4.5
BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT	(PS3)	NAMCO BANDAI	4.0
BULLETSORM	(PS3)	EA	4.0
CALL OF DUTY: BLACK OPS	(PS3)	ACTIVISION	4.5
COD: BLACK OPS FIRST STRAIKE	(PSN)	ACTIVISION	3.0
DC UNIVERSE ONLINE	(PS3)	SOE	4.0
DEAD RISING 2	(PS3)	CAPCOM	3.5
DEAD SPACE 2	(PS3)	EA	5.0
FALLOUT: NEW VEGAS	(PS3)	BETHESDA	4.0
FIGHT NIGHT CHAMPION	(PS3)	EA	5.0
GOD OF WAR: IL FANTASMA DI SPARTA	(PSP)	SONY	5.0
GRAN TURISMO 5	(PS3)	SONY	4.0
KILLZONE 3	(PS3)	SONY	4.5
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP	(PSP)	SQUARE ENIX	4.5
KNIGHTS CONTRACT	(PS3)	NAMCO BANDAI	2.5
LARA CROFT E IL GUARDIANO DELLA LUCE	(PSN)	SQUARE ENIX	5.0
LITTLE BIG PLANET 2	(PS3)	SONY	5.0
LORD OF ARCANA	(PSP)	SQUARE ENIX	2.5
MARVEL VS CAPCOM 3	(PS3)	CAPCOM	4.0
MASS EFFECT 2	(PS3)	EA	5.0
NBA 2K11	(PS3)	2K SPORTS	5.0
NBA JAM	(PS3)	EA	3.5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	(PS3)	EA	4.5
NEOGEO STATION	(PSN)	SNK	3.0
PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX	(PSN)	NAMCO BANDAI	5.0
RED DEAD REDEMPTION - UNDEAD NIGHTMARE	58 (PSN)	ROCKSTAR	5.0
ROCK BAND 3	(PS3)	EA	5.0
SLY COLLECTION	(PS3)	SONY	4.0
SONIC 4	(PSN)	SEGA	4.5
STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II	(PS3)	ACTIVISION	3.0
START THE PARTY	(PS3)	SONY	2.5
TEST DRIVE ULIMITED 2	(PS3)	ATARI	3.5
TIME CRISIS: RAZING STORM	(PS3)	NAMCO BANDAI	2.5
TOP DARTS	(PSN)	SONY	3.0
TRINITY SOULS OF ZILL O LL	(PS3)	TECMO KOEI	2.5
UNDER SIEGE	(PSN)	SEED STUDIOS	3.5
VANQUISH	(PS3)	SEGA	4.0
WARRIORS: LEGENDS OF TROY	(PS3)	TECMO KOEI	2.5

recensioni psp minis

Eccoci al nostro appuntamento mensile con le mini-recensioni dei migliori Minis usciti negli ultimi 30 giorni.

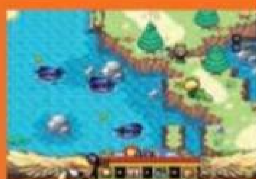


Twin Blades

Caratterizzato da una grafica in stile cartone animato molto curata, Twin Blades è il classico picchiaduro a scorrimento bidimensionale. Tutto quello che dovrete fare è andare da sinistra a destra massacrando gli innumerevoli zombie che vi sbarrano la strada. Per sopravvivere avrete a disposizione una falce (sul Quadrato) e una pistola (sul Triangolo). Entrambe le armi possono essere potenziate con dei power-up che si acquistano in degli speciali negozi che accettano i cuori degli zombie come moneta corrente. Malgrado una modalità Storia (con tanto di mappa) e una Survival (in cui dovete resistere 31 livelli) la meccanica di gioco è fin troppo ripetitiva e dopo 10 minuti vi verrà a noia.

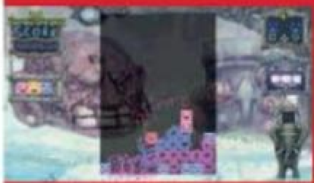
voto 3.5

Zenonia



Conversione di un gioco molto popolare su iPhone, questo Zenonia è una specie di clone dei classici Zelda... ovvero un GdR con la visione dall'alto e con combattimenti in tempo reale. Se visivamente è molto vario e colorato, la generale lentezza e scattosità della grafica penalizzano pesantemente l'effetto globale. La sensazione è che gli sviluppatori non si siano affatto preoccupati di sfruttare veramente il potenziale della PSP... sospetto confermato dall'obbligarvi a usare la croce direzionale per controllare i movimenti, invece del più comodo stick analogico. Per il resto l'avventura è piuttosto divertente e varia, con tante missioni secondarie e bonus da sbloccare. Se state cercando un Minis in grado di impegnarvi per parecchie ore, allora Zenonia fa per voi... malgrado la realizzazione.

voto 4.5



Mad Blocker Alpha: Revenge of the Fluzzles

Un po' Tetris, un po' "connetti 4", Mad Blocker Alpha è un classico puzzle game caratterizzato da una grafica pittorica vagamente inquietante. Il gameplay è però ipnotico e la modalità "storia" offre obiettivi specifici da raggiungere che rendono l'azione sufficientemente varia. Divertente l'idea di poter conquistare dei potenziamenti abbinabili con i tasti, così da poterli attivare nel momento più opportuno.

Moderatamente difficile, Mad Blocker Alpha si rivela un ottimo passatempo per brevi partite.

voto 4.0

WackyLands Boss



Nei panni di un gigantesco e cattivissimo mostro dovete attraversare dei livelli a scorrimento orizzontale, spiaccicando i piccoli soldati nemici, eliminando ninja e mangiando le principesse (che ripristinano la salute). Seminando distruzione si carica la barra RAGE che permette di eseguire un super-attacco! La grafica è splendidamente realizzata e la possibilità di potenziare e personalizzare il proprio mostro aggiunge qualche motivazione in più nel proseguire in un Gameplay forse troppo ripetitivo. Nel complesso un gioco piacevole che merita la vostra attenzione.

voto 4.0



K A A : K

PS3 » Il pIù ambIzIoso GDR Fant asy maI pRoGet t at o su ps3

» sistema di combattimento da picchiaduro
» possibilità di creare e personalizzare le armi
» t eam creativo composto da "fuoriclasse"

ON Noi PS MANIACi stiamo sempre a lamentarci per la scarsit di produzioni originali nel mondo del divertimento elettronicoé ma oggettivamente vero che nell attuale situazione di mercato davvero rischioso per un producer investire grandi capitali in nuovi marchi che non possono contare su una base di fan gi solida. Limpresa diventa ancora pi mastodontica se si tratta di un nuovo GdR fantasy. Non solo genere presidiato da alcuni grandi saghe come Dungeons & Dragons, Il Signore degli Anelli, The Elder Scroll e il recente Dragon Age, ma richiede anche uno sforzo creativo fuori dall ordinario. Bisogna creare un mondo credibile, vasto e originaleé pur rimanendo all interno di certi stereotipi (come le razze, i mostri, le job classé). Si deve dare vita a interi continenti costellati di regni, trib e creature. Bisogna inventare leggende, miti e religioni. Insomma, uno sforzo disumano per dare vita a qualcosa che poi rischia di passare quasi inosservato (come successo al recente Two World II).
Pur avventurandosi in questo territorio pericoloso e pieno d insidie, Kingdoms of Amalur: Reckoning sembra avere grandi speranze di successo grazie a un àparty creativo di primissimo livello (vedi box). Malgrado il àdream team a lavoro sul gioco, al momento si hanno davvero poche informazioni sul gioco stesso e cos" durante la recente Game Development Conference abbiamo teso un agguato al team di Reckoning per scoprirne di pi . Ecco quello che ci hanno svelato.
Il nostro incontro con Ian Frazier, capo sviluppatore di Reckoning.
La nostra prima curiosit riguarda ci che lui reputa essere il punto di forza principale di Reckoning.
IAN: ànon c un solo punto di forza in Reckoning. Ci che lo rende unico la combinazione di differenti caratteristiche. Abbiamo un combat system molto Action, un enorme mondo completamente esplorabile, un infinit di tesori da saccheggiare e un sistema dinamico delle classi-personaggio che si adatta in base alle scelte del giocatore. Reckoning il primo gioco capace di fondere insieme le



Dal Designer di the elder scroll III

Iniziamo a raccontarvi del team creativo dietro questo progetto partendo dal capo-designer, ovvero un signore chiamato Ken Rolston. Dopo essersi fatto un'esperienza nel universo dei "GdR da tavola" (tra cui Paranoia, RuneQuest e D&D) ha diretto due capolavori del genere GdR-Action come The Elder Scrolls III: Morrowind e The Elder Scrolls IV: Oblivion... niente male come curriculum Fantasy.



Ken Rolston ha una lunga esperienza nel mondo dei GDR Fatasy, partendo da quelli classi con matita e carta e arrivato alla più rinomata saga di action-GdR-Fantasy, ovvero The Elder Scroll. Ora ha messo il suo talento al servizio di questo progetto.

Il compattimento sarà completamente incentrato all'azione. Gli sviluppatori per crearlo si sono basati sui meccanismi dei picchiaduro a scorrimento.

meccaniche di combattimento degli action-adventure, un profondo sistema GdR di gestione del personaggio e un mondo completamente òopen .

PS MANIA: Dai trailer di gioco mostrati finora sembra che il protagonista del gioco sia predeterminato . Sar possibile personalizzarlo?

IAN: Potrete sceglierne il sesso e la razza d appartenenza tra le quattro disponibili (due tipologie d umano e due di elfo). Sar anche possibile personalizzare l aspetto decidendo il colore della pelle, la forma del viso, il colore degli occhi e la pettinatura. Dopo la prima fase di gioco che serve a imparare i comandi e le funzioni base, vi sar data la possibilit di scegliere i vostro primo òDestino che rappresent la calsse del personaggio. Il òDestino pu essere modificato e cambiato nel corso del gioco.

PS MANIA: Che modello di luvel-up dobbiamo aspettarci? What about the level up system?

IAN: qui abbiamo preferito andare sul classico. Quando otterrete abbastanza punti esperienza (XP) per passare di livello guadagnerete dei bonus da spendere per migliorare le abilit e skills. Le abilit sono tutte legate al combattimento e sono suddivise in tre òrami --Potenza, Finezze e Incatesimi che sono genericamente abbinate rispettivamente agli stili di gioco Guerriero, Ranger e Mago. Gli skills, invece, vi permettono di perfezionare tutte quelle azioni extra-combattimento come lo scassinare o la creazione di nuovi oggetti.

In base alle abilit che sviluppate avrete accesso a nuovi òDestini , che come vi anticipavo rappresentano le classi. In Reckoning non si legati definitivamente a una classe di personaggio, perch secondo come sviluppate il vostro eroe potrete sbloccare nuove classi prima inaccessibili. Quando vorrete cambiare òDestino non dovrete fare altro che visitare un personaggio chiamato Fateweaver. Oltre che a modificare le statistiche del vostro eroe il cambio di classe (o di destino) modifica anche alcuni aspetti della giocabilit . Se per esempio passate da guerriero a mago, quando usate il tasto per schivare, il personaggio invece di eseguire una capriola evasive si teletrasporter di lato.

PS MANIA: A proposito del sistema di combattimentoé puoi spiegarci meglio come funziona?

IAN: Abbiamo inserito in Reckoning tutti i concetti base dei picchiaduro come la necessit di un giusto timing, le prese e i lanci, le contromosse, il jugglingé ma abbiamo reso tutto semplice da eseguire e ingrato in un sistema da GdR. Abbinate un attacco a un altro e potrete scoprire una nuova mossa specialeé tutto questo senza che dobbiate imparare specifiche sequenze di tasto come X, X, O, X! Ogni azione speciale in Reckoning contestuale, come per esempio colpire subito dopo una parata o una schivata. Negli altri giochi sarebbe necessario premere schivata, e poi di nuovo attacco, qui potete tenere premuto il tasto d attacco mentre premete òschivata e il gioco eseguir l azione pi giusta.

PS MANIA: Puoi darci qualche accenno sul fnzionamento della magia? Sar



Dal visionario fumettista che ha creato spawn

Non c'è universo Fantasy che si rispetti senza una serie di creature fantastiche indimenticabili. L'aspetto visivo del progetto Kingdoms of Amalur è stato affidato a Todd McFarlane! Signori, stiamo parlando dell'uomo che ha rivoluzionato Spiderman, creato Spawn e fondato la compagnia McFarlane Toys, produttrice di molte delle vostre action figures preferite. Pensate a cosa potrà generare la creatività di quest'uomo!



Todd McFarlane è colui che ha inventato questo... oltre che il produttore delle migliori Action Figures al mondo. Sarà lui a occuparsi del lato artistico di Kingdoms of Amalur.



Cinque macro-aree suddivise in diverse sottosezioni assicurano ore una mappa di gioco incredibilmente estesa.



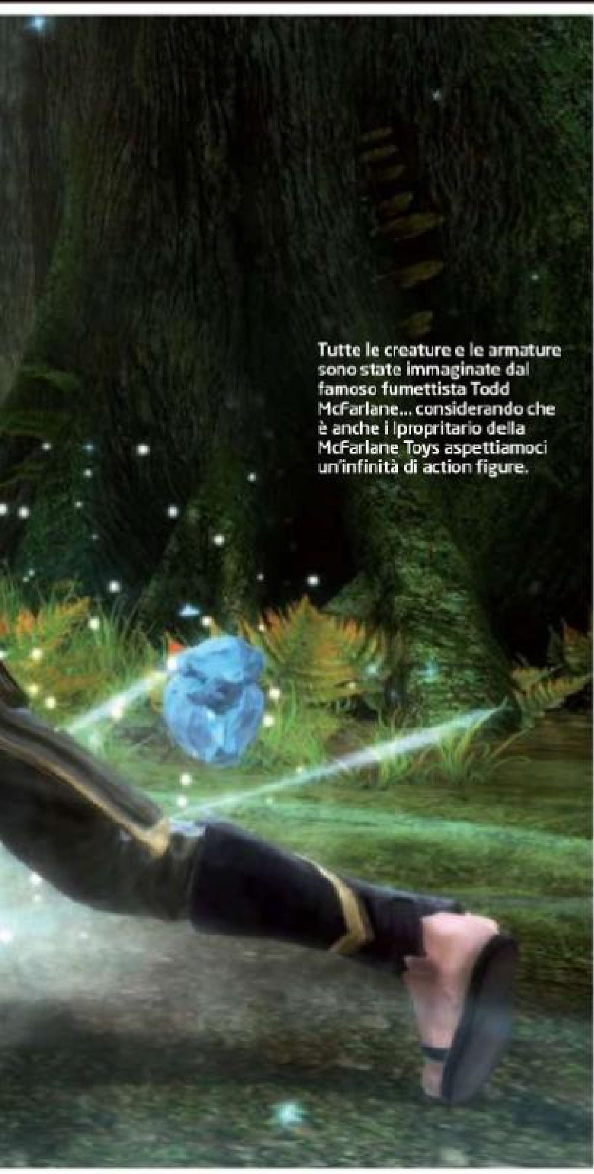
Alle armi sarà possibile abbinare poteri magici che poi si tradurranno in mosse speciali da eseguire nel combattimento.

possibile modificare e potenziare i singoli incantesimi?

IAN: Reckoning si svolge in un periodo storico conosciuto col nome di Era dell Arcana, con la magia che torna a essere una realt nel mondo di Amalur dopo che per secoli era stata dimenticata. Per questa ragione il termine ăncantesimo ha un accezione molto vasta. Praticamente ogni abilit speciale legata all energia magica (Mana) pu essere considerata un incatesimo. Sia che si tratti di un guerriero che colpisce il terreno con la spada facendo saltare in aria i nemici che lo circondano, sia che si tratti di un mago che spara dalla mano dei cristalli di ghiaccio.

Molte abilit in Reckoning servono a potenziare altre abilit é per esempio possibile spendere dei punti per attivare un abilit che attiva un vortice in grado di assorbire una parte dei danni che vi arrecano. Potenziando quest abilit aggiungerete delle spade al vortice, ferendo i nemici vicini. Il ăDestino che sceglierete potr anche far salire di livello delle





Tutte le creature e le armature sono state immaginate dal famoso fumettista Todd McFarlane... considerando che è anche iIproprietario della McFarlane Toys aspettiamoci un'infinità di action figure.

Dal creatore dei romanzi di Forgotten Realms

Per creare i dettagli del mondo di Kingdoms of Amalur un semplice game designer non era sufficiente. Per questo nel progetto è stato coinvolto Robert Anthony Salvatore apprezzato scrittore di libri fantasy e fantascienza famoso per i suoi romanzi ambientati nei Forgotten Realms. Salvatore si è anche cimentato in romanzi legati alla saga di Guerre Stellari e i suoi lavori sono anche entrati nell'esclusiva lista di Best Sellers del New York Times.



Nella sua carriera di scrittore Salvatore a prodotto oltre 50 libri di genere fantasy, questo lo rende estremamente qualificato per dare vita a un universo completamente originale come quello di Kingdoms of Amalur.



Sono previsti oltre 120 dugeon, ma nessuno è creato casualmente... nel mondo di Amalur tutto è sapientemente progettato dal team artistico.

vostre magie aumentandone il raggio, l effetto e l efficacia.
PS MANIA: Ci sar il dooting (ovvero una grande quantit di oggetti dalle caratteristiche generate casualmente reperibili come bottini) alla Diablo?
IAN: Certamente! Reckoning offre un sistema di loot capace di generare oltre un milione di oggetti a differenti livelli di rarit e tutti caratterizzati da nomi unici (come òspada fiammeggiante della distruzione). Sar anche possibile il crafting (ovvero la creazione di centinaia di oggetti unici costruiti combinando insieme altri oggetti) che permetter di creare anche set di armatura del tutto unici. Oltre ad armi e armature sar possibile raccogliere anche moltissimi altri oggetti, dalle formule alchemiche alle Lorestones (piccole frammanti di memoria estratti magicamente da altri avventurieri).
PS MANIA: Si potranno potenziale le armi?
IAN: Si! La maggior parte delle armi e delle armature hanno degli slot in cui i giocatori possono piazzare differenti tipologie di potenziamenti aggiungendo cos"il potere del fuoco o la capacit di assorbire la vita del nemico. Ci sar anche uno skill chiamato Sagecraft, che consentir di creare le proprie genne potenzianti per l attrezzatura. Oppure, attraverso lo skill Fabbro potrete estrarre delle caratteristiche dagli accessori che avete trovato per poi mixarli e applicarli ad altri oggetti. Potrete quindi personalizzare ampiamente il vostro inventario.
PS MANIA: Quando sar grande il mondo di Amalur?
IAN: Sar enorme! Ci saranno 5 grandi aree, ognuna caratterizzata da un differente stile artistico. (si va da un altopiano di rocce rosse a una rigogliosa foresta incantata), ognuna suddivisa in differenti sotto-zone, tutte caratterizzate da un atmosfera unica. Oltre al mondo esterno, sar possibile esplorare numerose costruzioni e avventurarsi in 120 dungeons sotterranei. La cosa incredibile che malgrado l enorme estensione della mappa, nessuna area sar generata casualmente. Ogni singola roccia, albero, animale sar in quella posizione per precisa scelta del nostro team artistico, cos"da garantire realismo e coesione ai panorami che esplorerete.
PS MANIA: In termini di giocabilt dobbiamo aspettarci un titolo estremamente òOpen World come The Elder Scroll, o i giocatori saranno guidati da una trama principale?
IAN: Reckoning fornisce un infinit di contenuti open world tali da permettere ai giocatori di muoversi e agire in completa libert e di trovare sempre qualcosa d interessante da fare. Chi invece preferisce un esperienza pi guidata pu concentrarsi nella missione principale e nelle quest di fazione. In questo modo il gioco lo porter a esplorare il mondo di Amalur e a incontrare tutti i pi importanti personaggi non giocanti.
PS MANIA: Sono previste delle scelte morali? Si dovr seguire un sentiero del bene o del male?
IAN: Si, ci saranno delle scelte da fare, ma non si tratta di un concetto di moralit simmetrica. Per esempio, non riceverete +5 Eroe se risparmiate la vita a un contadino o +5 Malvagio se prendete a calci un cucciolo. Ogni decisione avr conseguenza particolari nel proseguio del gioco e quindi dovrete valutare come agire caso per caso. Fate qualcosa di terribile a un personaggio e probabilmente lui vi cercher pi avanti nel gioco per vendicarsi.
Con questo abbiamo concluso il nostro incontro con Ian e abbiamo un idea molto pi precisa dell immenso potenziale di questo gioco. Inutile dirvi che gi in cima ai titoli che attendiamo maggiormente. OFF





Così come il trailer ci ha lasciato presagire, non mancheranno diversi momenti drammatici. Del resto nel resort degli orrori ci saranno diverse famiglie e coppie di fidanzati.



D DI D

PS3 >> La vacanza deLLa vost r a vit a, r ovinat a da un'epidemi a zombie

uscita: 2011 prodotto: deep siLver sviluppo: t echLand Genere: sur vival hor r or

- >>azione serrata e molto violenta
- >>elementi da Gdr
- >>multiplayer co-op estremamente elastico

La prima volta che abbiamo sentito parlare di Dead Island era il lontano 2007. Allora Techland, gi famosa per Call Of Juarez, present con poca enfasi quello che venne bollato come l enne-simo FPS infarcito da putridi non-morti deambulanti. Qualche mese fa il titolo tornato a mostrarsi grazie a un trailer mozzafiato che ci ha fatto venire l ac-quolina in bocca. Fortunatamente, l ap-pena conclusasi GDC (Game Developer Conference) a San Francisco, ci ha dato la possibilit di vederlo in azione per qualche minuto nel corso di una breve demo. Come gli stessi sviluppatori l han-no definito, Dead Island pu essere de-scritto come uno ◊zombie slasher action GDR . Dietro a questa intricata locu-zione si nascondono le due anime del titolo. Da una parte troviamo l aspetto action. Lintera avventura sar giocata in prima persona e per (ri)mandare al Crea-tore le orde di zombie dovrete arrangiar-vi con gli oggetti che potrete reperire nel resort da sogno nel quale il titolo am-bientato. Se avete un po di dimestichez-za con il mondo reale, immaginando di trovarvi in un villaggio turistico di un isola della Papua Nuova Guinea, difficilmente vi verr da pensare che il posto sia pieno di pistole e fucili. Piuttosto non mancheranno assi di ferro, tronchi, ombrelloni e cos" via. Avrete gi capito, insomma, quanto Dead Island intende essere realistico e survival nel senso pi letterale possibileé per eliminare gli zombie dovrete correre il rischio di approcciarli a corto raggio, brandendo armi improvvisate, improba-bili e spesso poco indicate per il compito.

Ogni strumento utilizzato per difendervi dai non-morti poi soggetto all usura e per poterlo preservare dovrete riparalo in appositi ◊tavoli da lavoro . A detta degli sviluppatori, tuttavia, non mancheranno le pistole, ma si tratter di rare e fugaci comparsate. A rendere la componente action ancora pi predominante avrete a che fare con un mondo sostanzial-mente aperto, che potrete esplorare in



lungo e in largo a piacimento, deciden-do quando e quali missioni accettare. Nella breve demo, ad esempio, prima di tutto il nostro personaggio si dovuto preoccupare di salvare un medico dalle grinfie di un orda zombie affamata. In seguito abbiamo dovuto raggiungere una struttura per cercare un nuovo e pi sicuro rifugio. Come detto per , non mancher nemmeno un impronta GdR. Il vostro avatar infatti, accumu-ler esperienza diventando pi forte e resistente ai morsi dei non-morti. Inoltre potr imparare nuove abilit e mosse da utilizzare quando necessario, come l abilit ◊spacca testa che permette di spappolare il cranio degli zombie a terra eliminandoli immediatamente. Subendo gli attacchi dei non-morti caricherete una barra che una volta al massimo vi permetter di entrare in modalit

t anti tipi di turisti

La componente gioco di ruolo si paleserà anche in un altro aspetto. Nel corso dell'avventura non impersonerete solo un personaggio, ma diversi. Questi faranno riferimento a classi differenti. Purtroppo non ci è ancora dato a sapere le caratteristiche di ognuna di queste, ma anche solo guardando le immagini sappiamo che non mancherà la classica donzella debole ma molto rapida, né il tizio tutto muscoli, ma carente di agilità.



Ci chiediamo se la visuale in soggettiva non causerà lo spaesamento del personaggio, non appena verrà circondato dagli zombi e inizierà a menare fendenti in tutte le direzioni.



C'è poco da fare: Dead Island, soprattutto a causa dei tanti scontri ravvicinati, sarà un gioco estremamente violento e cruento.

t roppi zombie? chiedi una mano

Altra interessantissima caratteristica di Dead Island è rappresentata dalla possibilità di condividere l'intera avventura principale con un uno o tre amici collegati via internet. Il multiplayer, tuttavia, si rivelerà estremamente elastico: in qualsiasi istante un utente potrà darvi una mano e abbandonare la partita senza alcun problema. Tuttavia, in relazione a quanti giocatori stanno prendendo parte alla partita, l'I.A. dei nemici si adeguerà di conseguenza. Anche in quattro, insomma, dovrete faticare per sopravvivere.



Nonostante il caso più unico che raro di stringere tra le dita uno shotgun...sì, siete finiti. Per lo meno avrete realizzato il sogno di vivere una vacanza indimenticabile. Peccato che sarà anche l'ultima.











ðFuria in cui diventerete una potente macchina tritura-cadaveri per un breve lasso di tempo. Una gradita sopresa che il vostro alterego pu essere selezionato tra un cast di 4 personaggi: Logan il surfista, Mei Xian, l assassina, Purna la guardia del corpo e Sam B, un ex-rapper con un talento speciale per le armi da mischia. Ancora non ne siamo certi, ma ogni personaggio dovrebbe avere una trama personalizzata.
Dead Island un titolo che ci ha indubbiamente colpiti in positivo. Anche se dopo aver visto il trailer ottimamente realizzato, siamo rimasti un po stupiti dagli effettivi toni di gioco molto incentrati all azione. Il prodotto di Techland ha sicuramente tutte le carte in regola per fare breccia nei cuori degli appassionati di zombie movie e dei survival horror. OFF





Il motore grafico del titolo, che si chiama Chrome Engine, si è rivelato capace di dare vita a un mondo ottimamente dettagliato e a modelli poligonali ben animati.

macGyver anche in vacanza

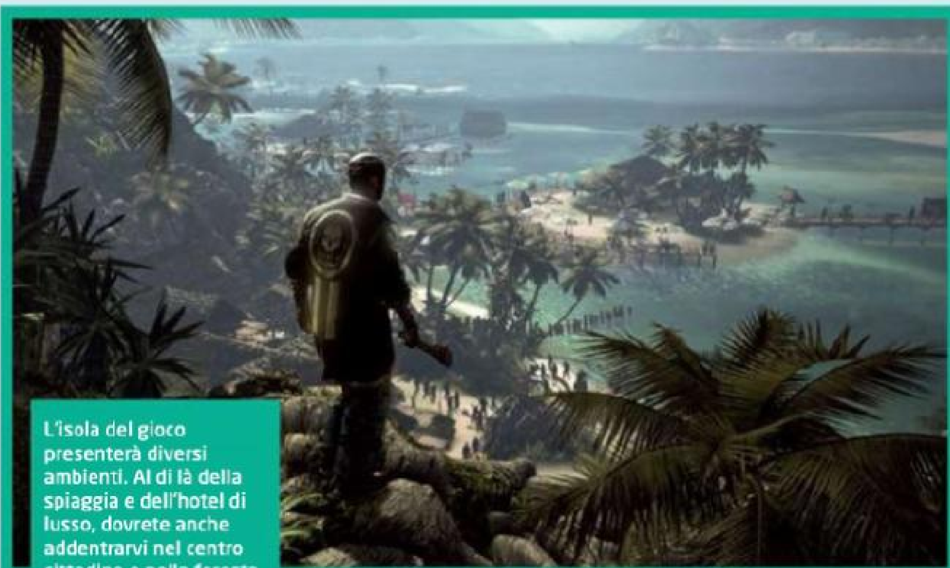
Un po' come accadde in Dead Rising 2, anche in Dead Island avrete la possibilità di combinare tra loro diversi oggetti, al fine di creare armi particolarmente efficaci. Un esempio? Unendo una batteria a una lama metallica, otterrete un pugnale capace di dare la scossa allo zombie di turno. Ci chiediamo tuttavia quanto margine di libertà ci verrà data in ambito creativo. Se l'editor delle armi si rivelerà sufficientemente elastico questa caratteristica potrebbe rivelarsi particolarmente vincente.



Tra poco scopriremo gli effetti del nostro gladio elettrificato. Certo l'arma appena creata ci allontana un po' dal contesto realistico al quale Dead Island aspira... ma a ben vedere nemmeno gli zombie esistono.



Tutte le armi si deterioreranno via via che le utilizzerete. Ciò significa che, volenti o nolenti, prima o poi dovrete abbandonare quell'ascia a cui vi eravate tanto affezionati.



L'isola del gioco presenterà diversi ambienti. Al di là della spiaggia e dell'hotel di lusso, dovrete anche addentrarvi nel centro cittadino e nella foresta. Paura? Ne avrete molta.





Mech paracadutisti? Ma che razza di paracaduti ci vorranno per far atterrare dolcemente centinaia di chili di ferro e acciaio?

A C U

PS3 >> roBot coNNeSSi alla rete



Data di Uscita: 2012 Prodotto: Namco-baNDai Sviluppo: From SoFt war e Diego genere: azioNe

>> mech più contenuti in dimensioni
>> ogni azione avrà ripercussioni sul mondo online
>> multiplayer online

UN Armored Core una saga che dopo il suo esordio sulla prima Playstation, non ha mai mancato di fare almeno una comparsata su una console Sony. Se i capitoli ufficiali sono quattro, cinque con questo che andiamo ora ad analizzare, in realt la saga conta diversi spin-off ed episodi paralleli, compresi alcuni usciti in esclusiva per i telefoni cellulari.

Tuttavia, nonostante il prodotto di From Software abbia sempre soddisfatto e ammaliato gli appassionati di mech e fantascienza, il quarto capitolo ufficiale, uscito dalle nostre parti su PS3 nel 2007, non ci aveva convinti del tutto. All epoca l ammiraglia Sony era ancora giovane e la next-gen non era ancora entrata nel sottopelle di tutte le case di sviluppo. Dopo lo scivolone, From Software sembra fortunatamente intenzionata a raddrizzare il tiro proponendoci il primo, vero Armored Core degno di questa generazione di console. Il quinto episodio della saga non intende stravolgere pi di tanto l impostazione generale del gameplay. Ancora una volta vi ritroverete in una Terra all indomani di un disastro nucleare, al comando di un mech dalle ragguardevoli dimensioni, pronto a distruggere ogni oppositore e completare la missione di turno. Tuttavia, la prima novit di Armored Core V riguarder proprio le misure del roboté dai dieci metri di altezza dei precedenti capitoli, si passa infatti a ðsoli cinque.

I motivi di una tale scelta sono principalmente due. Il primo ha a che fare con il nuovo carattere stealth che assumeranno alcune missioni. Contando su dimensioni pi contenute, potrete procedere con rapidi scatti, nascondendovi dietro gli elementi dello scenario per colpire il nemico di sorpresa o penetrando nella base avversaria senza farvi notare.

Secondariamente, questa caratteristica risponde perfettamente alle necessit online del prodotto. In Armored Core sarete perennemente connessi alla rete e qualsiasi azione che compierete, anche nella campagna in singolo, avr delle ripercussioni nella battaglia tra le due fazioni che si contendono il controllo del mondo. Scelto il vostro schieramento avrete come obbiettivo finale quello di prevaricare sull avversario impossessandovi e difendendo i territori in cui divisa la mappa. Ci sar possibile farlo non solo completando le missioni in single player, ma anche battagliando online con e contro altri utenti umani. Ancora non chiaro in quali e quante

io comando, tu esegui

Durante le battaglie online, all'interno del gruppo sarà selezionato il così detto Operator. Questo godrà di due poteri esclusivi. Il primo gli darà la possibilità di avere una visione più chiara e dettagliata del campo di battaglia, l'altro invece lo investirà del diritto di impartire ordini ai propri compagni. A conti fatti, insomma, si tratta di un comandante a cui dovrete obbedire se vorrete vincere la partita.



L'idea dell'Operator è meravigliosa, ma cosa accadrebbe nel caso di un comandante incapace e poco accorto? Non vogliamo nemmeno pensarci!



Storie infinite

Il quarto episodio ufficiale della saga, ci ha proposto una storia quantomeno intrigante che parlava di un'organizzazione ribellatasi alla tirannia sotto la quale era costretta buona parte dell'umanità sopravissuta a un disastro nucleare. Ancora non sono noti i risvolti narrativi che sottenderanno questo Armored Core V. Pertanto non sappiamo se gli eventi narrati riprenderanno da dove si erano interrotti o meno.

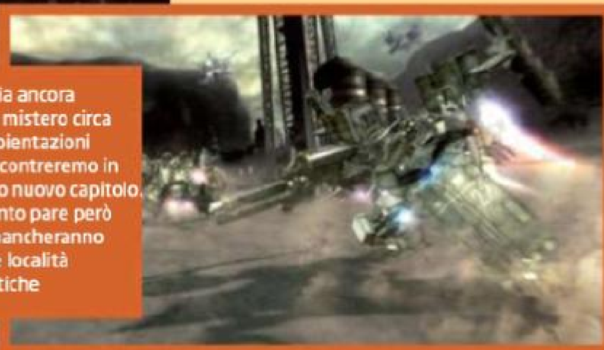


Immagini come questa ci fanno pensare che l'umanità si sia quanto meno già ripresa dal disastro nucleare che ha sconvolto il pianeta. E se il disastro non fosse ancora avvenuto?



I mech saranno anche più piccoli, ma non hanno perso un grammo del loro potere distruttivo.





Aleggia ancora molto mistero circa le ambientazioni che incontreremo in questo nuovo capitolo. A quanto pare però non mancheranno città e località desertiche

modalit di gioco sar possibile scontrarsi, ma From Software si sbilancer in merito molto presto.
Armored Core V sembra avere le carte giuste per farci dimenticare del mezzo passo falso compiuto con il capitolo precedente. Se sapr unire la solita qualit del single player, con un multiplayer online convincente e solido, allora potremmo trovarci di fronte a un sogno che si realizza. Gli amanti di mach, fantascienza e scontri in rete all ultimo sangue sono avvertiti. UFF



L'Operator avrà un visione del campo di battaglia simile all'immagine che vedete. In queste condizioni sarà facile per lui direzionare le proprie truppe.



conquista e personalizza

Le azioni che potrete svolgere online, non si riducono alla semplice conquista. Dopo esservi impadroniti di un determinato territorio, infatti, potrete personalizzarlo costruendo diverse installazioni. Queste potranno avere sia un carattere difensivo, che il potere di elargire dei bonus alla vostra squadra. Attenzione però: se perderete il territorio, perderete anche il controllo di quanto costruito.



Siamo curiosi di scoprire il processo attraverso il quale potremo costruire delle nuove strutture. Serviranno risorse e mech costruttori come in un qualsiasi RTS?



Avendo la possibilità di costruire torrette difensive, quando deciderete di invadere un territorio nemico, dovrete tenere conto sia della presenza dei mech, che di queste strutture.





U 4

PS3 >> Chi l 'hA dETTo ChE i vi dEoGioChi non f Anno f ATiCAr E?

>>ottimo effetto immersivo con il Move e il 3d!

>>Un Momentum System per sfoggiare le proprie skill al massimo livello!

>>l a vostra resistenza fisica sarà messa a dura prova!

ON Se pensavate che Wii Sports fosse stancante, preparatevi al massacro con Virtua Tennis 4. Il quarto capitolo della famosa serie sportiva di SEGA, infatti, non risparmia nessuno con il suo approccio realistico ma aperto anche a chi di palline e racchette non se ne intende per nulla. é quanto abbiamo potuto testare in prima persona in occasione dell hands-on di Virtua Tennis 4 tenutosi negli studi milanesi di Halifax/Digital Bros lo scorso gennaio e che ci ha permesso anche di scambiare quattro chiacchiere con la creatrice dello storico franchise, Mie Kumagai.

Come ha sottolineato la stessa Mie, la novit che colpisce immediatamente i giocatori senza dubbio il passaggio dal pad classico al PlayStation Move, che permette di sentirsi davvero con la racchetta in mano pronti a stracciare il proprio avversario sul campo. Peccato che il prezzo da pagare sia una perdita di precisione nel ricevere e colpire la pallina, accentuata dal passaggio dalla terza ala prima persona quando la palla si avvicina a voi. Sembra infatti che superi notevolmente la vostra spalla e che sia impossibile recuperarla, e invece basta un gesto col Move per buttarla dall altra parte, magari facendo persino punto! Un bel conflitto tra immersione e realismo del gioco.

Quello che per non deluder certamente i giocatori sono tutte le nuove caratteristiche inserite nel titolo e che rendono Virtua Tennis 4 un degno e fedele prosecutore della serie, mantenendo il suo stile arcade con qualche piccola rivoluzione in ogni modalit di gioco. Tutti gli appassionati di tennis potranno impugnare la racchetta del proprio campione preferito, realizzato con un attenzione ai dettagli davvero impressionante, e cimentarsi in un avvincente carriera basata proprio sulle abilit di gioco tipiche di ciascun tennista. Qui Mie ha tenuto a sottolineare anche l importanza di un altra novit , il Momentum System. Si tratta di una barra di energia che si carica man mano che la performance del vostro giocatore sul campo migliora, una volta piena vi permetter di sfoggiare la vostra mossa pi efficace e spettacolare.

Alla sfida d esibizione semplice si accompagna poi un intero World Tour che apre una vera e propria piantina del mondo, la Board Map, che permetter di decidere di volta in volta dove esibirsi e persino riposarsi. Anche la stessa dimensione di social networking stata notevolmente migliorata rispetto ai capitoli precedenti (dove gli imprevisti tecnici rendevano il gioco piuttosto frustrante, ricordate?); adesso, invece, in attesa tra una partita e l altra con gli amici, sar possibile allenarsi con sfide contro l Intelligenza Artificiale e creare proprie chat room composte dalle vostre formazioni preferite. OFF



Grazie alla modalità World Tour, potrete girare tutto il mondo per sfidare i più pericolosi avversari, o anche semplicemente per prendervi una vacanza!

Tennis for... two!

Come ogni gioco di tennis che si rispetti, anche Virtua Tennis 4 permette di competere con un avversario presente nella vostra stessa stanza (ci raccomandiamo, sceglietene una bella grande!). Con lui, potrete cimentarvi nelle classiche partite uno contro uno, ma divertirvi anche con il Training Mode, dove troverete 10 giochi di allenamento tutti inediti rispetto ai titoli precedenti e che metteranno a dura prova i vostri riflessi.



Con Virtua Tennis 4 potrete vestire i panni del vostro tennista preferito, e non vale scegliere il più bello: nel gioco conteranno anche le abilità tipiche del giocatore nella realtà!

Uscita: TBA 2011 Prodotto: SEGA Sviluppo: SEGA Genere: SPorTivo

Tennis for... everybody!

Anche se giocato su PlayStation 3, anche se ha una storia decennale e anche se simula realisticamente fattezze e tecniche dei più grandi tennisti del mondo, Virtua Tennis 4 risponde a un unico imperativo... quello di rendere il gioco il più accessibile possibile! Ecco, quindi, che, preso in mano il PlayStation Move, ci si rende subito conto che passare un'ora a far rimbalzare la pallina da una parte del campo all'altra è tanto spontaneo, intuitivo, semplice... che vi arrenderete solo quando il braccio con cui tenete il controller vi farà davvero male!



Tutti gli appassionati di tennis troveranno nel gioco un parco personaggi davvero completo e ricco anche di tanti tennisti nostrani.

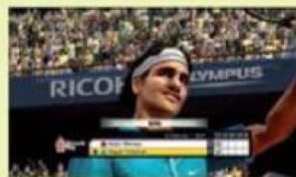


Una delle sfide più difficili di Virtua Tennis 4 è stata quella di combinare l'effetto simulazione con quello arcade, per dar vita a un gioco intuitivo e approcciabile da chiunque. L'obiettivo, al momento, sembra proprio raggiunto!

I movimenti non saranno precisissimi col Move, ma l'effetto è comunque piacevole e vi darà la netta impressione di vestire i panni del vostro tennista preferito!









Con la modalità My Club sarà come andare negli spogliatoi: lì potrete personalizzare il vostro tennista in tutto e per tutto, dall'aspetto alle abilità agli accessori.





Battute e rovesci... in tre dimensioni!

Sul 3D al cinema se ne son dette di tutti i colori, e applicato ai videogiochi ha lasciato perplessi numerosi giocatori. Quel che è certo è che la PlayStation 3 ne sta facendo il proprio cavallo di battaglia nella sfida alle console di nuova generazione e al momento non sta affatto deludendo! Inserito in Virtua Tennis 4, l'effetto 3D permette di sentirsi sul campo di gioco in modo immersivo ma poco invasivo, come spesso accade invece con le pellicole sul grande schermo.



La versione PlayStation 3 di Virtua Tennis 4 è l'unica che può vantare il 3D, e la differenza con le console rivali è davvero impressionante!



Una volta tanto l'effetto 3D non è invasivo e coinvolge tutti i pixel, senza concentrarsi solo sulle palline sparate a tutta velocità contro di voi dall'avversario di turno.



Il team di sviluppo del gioco ha studiato a lungo le tecniche di ciascun tennista, per riprodurle in Virtua Tennis 4 sempre al loro massimo, escludendo per fortuna le performance in stato di affaticamento.







D N F

PS3 >> Il Duca InIzIa a r Iar mar sI

>>Il Duca èrfinalmente tornato
>>Tanta ironia, donne e volgarità
>>stile di gioco old style incentrato sull'azione

Lannuncio (l ennesimo) di Duke Nukem Forever inizialmente sembrava uno scherzo. Di cattivo gusto, visto che sono passati 12 anni da quando il gioco   stato mostrato per la prima volta. Del resto quante immagini, video e improbabili trailer sono stati mostrati circa il ritorno del Duca? Quanti di questi, alla fine, si sono rivelati autentici? Eppure tutto cambiato quando Gearbox, tra l incredulit   generale, ha continuato a sostenere che Duke Nukem Forever era realt   .
Ora che la pubblicazione del titolo in Europa   praticamente prossima,   tempo di scoprire se sar   valsa la pena aspettarne il ritorno per cos"tanto tempo.

Per adesso ci   stato possibile visionare solo un paio di livelli ed   quindi ancora troppo presto per esprimere giudizi.Ci   che   certo   che il gameplay sar   estremamente lineare e old style. Gerabox, pur genitrice del rivoluzionario Borderlands, ha deciso di non inserire elementi da open world e, tantomeno, da Gioco di Ruolo che iniziano a spuntare in praticamente ogni videogioco. Tutt altroé si tratter   di uno sparatutto in soggettiva puro in cui si punter   sulle caratteristiche che reso famoso il Duca alla fine degli anni 90.
La principale di queste caratteristiche   ovviamente l ironia e le frasi sboc-



cate tipiche del protagonista. Il primo dei due livelli provati si apriva con il nostro eroe intento a espletare le sue funzioni biologiche in un bagno all interno di uno spogliatoio. Completata l operazione, ha dovuto fronteggiare un gigantesco, ma stupido, bestione in un campo da football. Qualche missile e un Quick Time Event (premi i tasti a schermo rapidamente) finale, giusto per dare una spruzzata di modernit   al tutto, sono bastati per permetterci di staccare un occhio dal suo cadavere e usarlo per concederci una facile, quanto liberatoria, meta.
Laltro livello, se possibile, esagerava ulteriormente. A bordo di una jeep, dove parte del divertimento derivava dall investire gli alieni che ci ostruivano il percorso, abbiamo raggiunto un complesso minerario. Qui il numero di nemici da fronteggiare era estremamente alto e abbiamo dato sfogo a tutto il nostro armamentario, mentre potevamo saggiare il livello dell Intelligenza Artificiale avversaria che, purtroppo, non si   rile-

cara vecchia barra della vita

Nella demo che abbiamo provato, la barra della vita del Duca si ricaricava automaticamente un po' come accade in Killzone. Tuttavia è notizia di questi giorni che il sistema è stato abbandonato in favore della cara e vecchia barra dell'Ego, la quale potrà essere ricaricata compiendo alcune gesta "eroiche". Un esempio su tutti? Firmare un autografo a un bambino riempirà d'orgoglio, e di ego, il nostro eroe.



Ci chiediamo, in questo senso, quanti altri modi troverà il Duca per incrementare l'ego. Conoscendo la sua passione per le donne...meglio limitarci a firmare autografi...o no?

Prodotto: 2K Games sviluppo: Gear bo Genere: FPs uscita: 6 maGGIo 2011





Ancora non è chiaro quanti e quali mezzi potrà controllare il Duca nel corso dell'avventura. Tuttavia una cosa è certa... anche in questo senso Gearbox vuole esagerare.

vato particolarmente alto. Gli alieni solo in rare occasioni cercavano riparo e per lo pi attaccavano a testa bassa senza alcuna strategia.
Purtroppo anche graficamente Forever non ci ha particolarmente impressionati a causa di animazioni legnose e un eccessivo utilizzo dei filtri di sfocatura, oltre che per un livello di pulizia generale non cos"esorbitante.
Duke Nukem Forever ha buone potenzialit ed in ottime mani. C ancora del lavoro da fare, ma la demo sulla quale abbiamo potuto mettere le mani faceva riferimento a uno stato di lavori ancora piuttosto arretrato. Insomma: lucidate i fucili, il Duca sta tornando. OFF



soli, ma fino a un certo punto

Forever presenterà anche una modalità online competitiva. Purtroppo nessun dettaglio è ancora stato rivelato in merito, ma Gearbox ci tiene a sottolineare che ci sarà e che sarà divertente grazie a un arsenale fuori di testa e uno stile di gioco estremamente arcade e veloce. Anche in questo senso, insomma, il Duca non vuole concorrere con i vari Call Of Duty e Killzone, quanto offrire qualcosa che ricordi i bei vecchi tempi.



Mappe, modalità, possibilità di personalizzazione dei match: tutto è ancora avvolto nel mistero e, probabilmente, ci toccherà aspettare fino alla pubblicazione per saperne di più.



A quanto pare è da escludere sin da ora una qualsivoglia modalità co-op. Tuttavia, non è da escludere che anche in questo senso Gearbox voglia sfruttare l'effetto sorpresa.



BATTLEFIELD 3

PS3 >> CRONACA DI UN FPS LANCIATO VERSO UN SOLO OBIETTIVO: LA PERFEZIONE!

- >> Nuovo capitolo di una serie ormai storica
- >> Ottimo feeling per armi ed animazioni
- >> La miglior grafica mai vista

Un Se potessimo individuare un difetto congenito negli attuali sparatutto in prima persona, si tratterebbe di una certa ànsia da prestazione . Parliamo di un genere ormai saturo, dove i produttori cercano sempre pi l effetto shock, i ritmi incalzanti, l imitazione degli stilemi del cinema per far colpo su un pubblico sempre pi difficile da impressionare. Pubblico che peraltro, ha ben compreso come dietro questi espedienti possano celarsi magagne d altro genereé come bug grafici, scarsa cura nel design dei livelli e dei personaggi, o pi semplicemente, una monotonia inconcepibile per un genere ancora cos"richiesto. Di fronte a una Activision sempre pi assuefatta alla struttura dei suoi Call of Duty (ma c poco da biasimare quando i risultati commerciali sono quelli che tutti conosciamo), quale direzione dovrebbe intraprendere la concorrenza per bissarne il successo? Rivolgendo questa domanda a DICE, lo sviluppatore svedese a cui fa capo la saga di Battlefield, la risposta diventa tutta una questione di tranquillit e dedizione. La tranquillit quella che deriva dall avere il giusto supporto economico e dal poter contare su tecnologie formidabili che non pongono limiti all inventiva. La dedizione invece il requisito fondamentale per raggiungere gli obiettivi contenutistici e di qualit prefissati in fase di progettazione. Guardando allo sviluppo di Battlefield 3, tutte queste condizioni sembrano coesistere armoniosamente. Electronic Arts mette sul piatto copiosi investimenti, DICE un motore grafico sulle cui mirabilie ci soffermeremo tra non molto, la filosofia di lavoro svedese del ðfai con calma, fai bene va a chiudere questo ideale cerchio. Non che manchi la pressione, dal momento che intorno a questo nuovo titolo bellico ruota tutta la strategia con cui EA intende detronizzare Call of Duty, ma spesso il segreto per battere un potente nemico sta proprio nel non pensare troppo al nemico stesso. Per questa ragione Battlefield 3 avr un proprio modo di portare la guerra su schermo, di far percepire la scala talvolta enorme dei suoi combattimenti, e di raccontare uomini e luoghi. I primi due obiettivi ricadono quasi interamente su fattori tecnici, e vorremmo che ci credeste sul serio quando diciamo che in questa occasione, servirebbero degli screenshots animati per farvi vedere di cosa capace il motore grafico Frostbite 2. Faremo tuttavia del nostro meglio per tradurre in testo la meraviglia di ci che DICE ha mostrato alla stampa specializzata durante un esclusivo incontro nei suoi uffici





Battlefield 3 fa un ottimo uso della narrativa in-game, evitando di privare il giocatore del controllo per troppo tempo. Gli obiettivi possono cambiare in tempo reale.



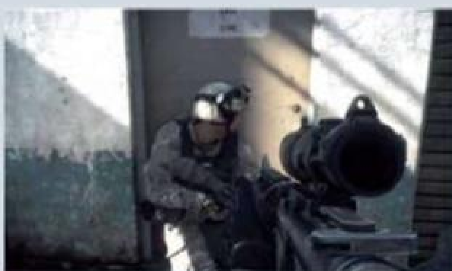


In cerca dell'avventura totale

Nonostante i difetti, Call of Duty: Black Ops ha in qualche modo ridefinito il livello d'intensità narrativa raggiungibile nell'ambito degli FPS, ed è una realtà che persino DICE non può ignorare. Si tratta della ragione per cui la trama di Battlefield 3, purtroppo ancora scevra di dettagli, ci porterà in diversi luoghi del mondo (dal Medioriente agli States, e ci sono indizi di una sortita notturna a Parigi) ed avrà i momenti mozzafiato che ci si aspettano normalmente da un titolo del genere. La principale differenza rispetto al solito consiste nel fatto che DICE non ci metterà ai comandi di un aereo da caccia solo perché il motore grafico lo consente: "vogliamo che il giocatore senta che ci sono fondate ragioni per premere il grilletto di un'arma, per calarsi nell'abitacolo di un cingolato o impugnare la cloche di un caccia e combattere in volo", spiega il produttore Patrick Bach.



Che ne sarà del multiplayer, vi starete chiedendo? Sappiate che ci sono ottime probabilità di avere modalità co-op nel gioco, ma gli sviluppatori non dicono più di tanto.





di Stoccolma, ossia una porzione della campagna single player giocata in tempo reale su PC. Tutto inizia in un ombroso aula di tribunale, dove il sergente Black siede al banco degli imputati e viene esortato dalla corte a dettagliare certi eventi accaduti al confine tra Iraq e Iran nel 2014. Il viso del soldato s incupisce, e le prime parole del suo racconto sfumano in un flashback all interno di un autocarro per il trasporto truppe. Un ordine radio interrompe le chiacchiere di alcuni militari, incitandoli a scendere subito dal veicolo. Visibilmente contrariato, uno tra loro commenta che l obiettivo dista ancora venti miglia mentre il portello posteriore si apre con un sibilo pneumatico su un assolata strada di citt , lasciando al produttore esecutivo Patrick Bach il controllo del sergente. Dietro all intenso bagliore luminoso si svela gradualmente uno scenario urbano simile a quelli visti in tanti altri giochi a sfondo mediorientale, con una cruciale differenzaé fino a oggi, non ci era mai capitato di vedere textures e modelli poligonali cos"maledettamente dettagliati. Dal tessuto delle uniformi alle pareti scrostate dei palazzi, ogni elemento a schermo comunica la propria consistenza per effetto della luce, che ne esalta i dettagli con fotografica precisione. Persino l aria appesantita dal calore e dalla polvere sembra palpabile, contribuendo a un effetto immersivo che ridefinisce di colpo il concetto di realismo visivo nei videogiochi. Mentre cerchiamo di riprendere la mascella da terra, Black prende parte a un rapido briefing nel quale si svela la ragione dell improvvisa sostaé bisogna tirar fuori dai guai un gruppo di marines inchiodato dal fuoco nemico nel bel mezzo del mercato cittadino. Il modo pi rapido per raggiungerli consiste nell attraversare un edificio scolastico semidistrutto, i cui interni godono dello stesso incredibile impatto visivo riscontrato prima alla luce del sole. Durante il tragitto, la squadra di supporto scambia alcune battute che palesano il carattere dei vari soldati, e quando qualcuno chiede a Black àper quale ragione questa parte di mondo finisce sempre per f*ttersi , quest ultimo risponde ào qui ci lavoro soltanto - citazione dal film Alien che crea un elegante avvicinamento tra la nostra realt e quella del gioco. Aldil dell edificio, la comparsa di un guerrigliero disarmato attira i militari in campo aperto innescando un momento di puro panico. Da un alto palazzo nelle vicinanze, il proiettile di un cecchino colpisce un membro della squadra, che si sparpaglia offrendo a Black il fuoco di copertura necessario a trascinare via il ferito. Tra le urla dei commilitoni intenti a scambiarsi istruzioni sulla posizione del nemico, irrompe il fragore sordo di una granata che quasi stacca un intero balcone dai suoi supporti, spazzando via alcuni guerriglieri nascosti. é il primo indizio di una distruttibilit ambientale pronta a trasformarsi in spettacolare evidenza



Un momento di briefing immerso nella penombra. Tra i pochi elementi di Battlefield 3 ancora migliorabili, ci sono le animazioni facciali.

Questione di sound

Uno tra gli aspetti di Battlefield 3 che ci ha entusiasmati maggiormente consiste nella componente sonora del gioco. La gestione dei campionamenti audio è tale da accentuare il senso di profondità delle ambientazioni la dove serve, applicando selettivamente effetti diversi in base alla posizione di ogni fonte sonora senza limiti apparenti di buffer.



Basta confrontare un qualsiasi episodio di Bad Company con Call of Duty: Black Ops per accorgersi della superiorità di DICE nella qualità dei audio e nella loro gestione ambientale.



quando Black, protetto dal fuoco di soppressione dei compagni, imbraccia un lanciarazzi e risale velocemente le scale di un altro palazzo. Volgendo lo sguardo in basso, ammiriamo la naturalezza con cui i soldati si spostano di nascondiglio in nascondiglio, frutto di un algoritmo di concatenazione delle animazioni preso in prestito dal team di FIFA. Bach, intanto, raggiunge la propria posizione sul tetto e fa fuoco col lanciarazzi, riducendo in macerie il piano nel quale si nascondeva il cecchino. Massi e detriti precipitano dal punto dell impatto, ricoperto da una densa cortina di fumo in espansione, mentre l insegna dell edificio si stacca parzialmente dai suoi cardini penzolando come un enorme spada di Damocle. Basterebbe gi questo a testimoniare la bellezza di Battlefield 3, canonico nel suo stile di gioco veloce ma anche coraggioso nell abbracciare situazioni pi cruente, sottolineate da piccoli momenti scriptati e distribuiti in maniera molto intelligente, per nulla invasiva. La dimostrazione di DICE, tuttavia, non affatto conclusa, ed un salto temporale ci porta all interno di un condotto d aerazione posto alla base di una vecchia lavanderia. La sezione appena iniziata vede Black operare in solitudine, e mentre alcuni topi sciamano verso l uscita del passaggio (altra citazione, stavolta da Metal Gear Solid), una voce femminile in radio lo esorta a localizzare una bomba seguendo dei cavi rossi per poi neutralizzarla. Il soldato riesce a reperire l ordigno, ma prima di procedere al disinnesco, un ribelle lo assale dando inizio ad una violenta colluttazione a mani nude. In questo frangente il giocatore ha il controllo totale sui comandi, e Bach termina il combattimento assestando prima una testata diretta al setto nasale del ribelle, poi una micidiale ginocchiata in pieno volto - giusto in tempo per disabilitare l esplosivo a pochi istanti dalla detonazione. Sembrerebbe il momento giusto per tirare il fiato, ma dalla solita radio - che sia maledetta - giunge una nuova richiesta d aiuto: i commilitoni della precedente missione si trovano coinvolti in un imboscata e necessitano di rinforzi, al che il sergente Black si precipita verso la loro posizione ignorando gli avvisi di terremoto che stanno per colpire l area. Lo scenario dell agguato quello di uno sbarramento di fuoco inferto su due fronti, con alcune automobili a fare da precaria protezione per i soldati. Lunica chance di uscirne vivi consiste nel raggiungere una mitragliatrice leggera abbandonata, correndo tra i veicoli presenti sulla scena e usandoli come copertura. Roba da incoscienti, ma anche liberatoria nel momento in cui si riesce ad afferrare l arma in questione e falciare impietosamente gli aggressori; peccato che anch essi dispongano di artiglieria, e non esitino a usarla contro gli assediati per concludere una volta per tutte la faccenda. A pochi istanti dalla tragedia, un elicottero alleato irrompe sulla scena riversando il potenziale delle sue mitragliatrici Gatling sugli schieramenti ribelli. Tra il frastuono delle eliche, le grida e il tambureggiare delle armi da fuoco, Battlefield 3 palesa una gestione audio di livello cinematografico, perfettamente allineata alla baraonda di effetti visivi che caratterizzano scene come quella appena descritta. Gli istanti succes-





Il modo in cui la luce investe gli oggetti e si rifrange ha dell'incredibile. Gran parte dell'atmosfera di gioco deriva dalla credibilità di questo effetto.



Lo shooter a base di... calcio!

Tra i tanti aspetti di Battlefield 3 che denunciano una cura maniacale, val la pena di soffermarsi sul sistema di animazione. Come diversi altri titoli di prossima uscita faranno, anche lo shooter svedese delegherà ad algoritmi procedurali la gestione di certe situazioni. Il movimento delle braccia dei soldati durante una corsa, ad esempio, è un'eredità che proviene dal codice di Mirror's Edge. La loro inerzia, che tiene in considerazione gli spostamenti di peso durante ogni singola animazione, è gestita attraverso un algoritmo (ANT, acronimo di Animation Toolkit) che Electronic Arts sviluppa da cinque anni a questa parte per la propria linea sportiva. Ciò significa forse che un combattente di Battlefield si muoverà allo stesso modo di un calciatore in FIFA? Assolutamente no. Gli sviluppatori sono ben consapevoli della diversità del loro gioco e di quanto sia importante mantenere la velocità d'azione tipica di Battlefield.

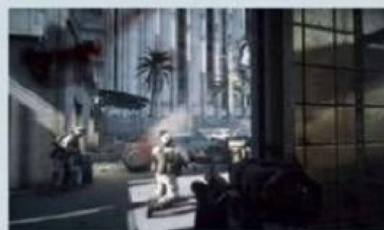


È magnifico constatare come DICE sia riuscita ad eliminare virtualmente ogni meccanicità nei movimenti dei soldati. E senza licenziare tecnologie esterne.



In screenshot, Battlefield 3 ha un look pressoché fotorealistico. Ma ci credereste che in movimento è persino migliore?





sivi vedono la squadra raggrupparsi e celebrare lo scampato pericolo, facendo per allontanarsi. Ma la terra comincia a tremare con crescente intensit , sino a spaccare l asfalto sotto i loro piedi! Qualcuno grida al terremoto, e dinanzi a noi si para il terribile spettacolo di un intero palazzo che frana su se stesso, si spezza e si abbatte rovinosamente sull elicottero che ha appena salvato la pelle ai protagonisti, mentre il terreno continua a frantumarsi e lo schermo sfuma verso il nero. Un autentica conclusione shock, che oltre a lasciarci a bocca aperta, ci fa interrogare sull entit dei progressi compiuti rispetto alla gi spettacolare distruttibilit degli ambienti presente nei due Bad Company - Battlefield 3 si muove su tutt altro livello, e sembra esserci un po di autocompiacimento nei sorrisi accennati dello staff DICE di fronte allo stupore degli astanti. L unico dettaglio in proposito che riusciamo a strappar loro consiste nel fatto che il nuovo gioco suddivide i propri edifici in pi di 400 frammenti, tutti governati da una fisica accurata, la dove in Bad Company 2 erano solo 25 per struttura. Non serve un matematico per capire che si tratta di un salto eccezionale, ma chiunque avrebbe ragionevoli dubbi sulla fedelt con cui tutto questo spettacolo dovrebbe tradursi su console (ricordiamo che la demo girava su PC di ultima generazione). Anche qui, l ottimismo di DICE quasi disarmante: àla nostra tecnologia basata interamente sul concetto di streaming , spiega Patrick Bach, àpossiamo dedicare tutta la RAM disponibile alla resa di una sola porzione di scenario, e sostituire dinamicamente i dati in base ai movimenti del giocatore. Tutto questo ci consente di promettervi che anche le versioni console gireranno in modo fantastico, semplicemente in virt della tecnologia impiegata . In uno scenario in cui la qualit dei titoli multipiattaforma risulta troppo spesso eterogenea, dichiarazioni del genere diventano sempre



pi rare e quindi importanti, ma sarebbe poco intelligente soffermarsi unicamente su questioni tecnologiche per valutare il potenziale di un titolo, specialmente di uno che aspira a diventare il paradigma di un intero genere. La base audiovisiva offerta da Frostbite 2 costituisce di fatto un solido scalino sul quale costruire un modo nuovo di narrare nel videogioco, pi espressivo e consapevole delle sue potenzialit . Speriamo vivamente che DICE sappia stupirci anche in questo senso. OFF

T D II

PS3>> PER JACKIE ESTACADO, LA DISCESA NELLE TENEBRE NON FINISCE MAI



>> Esperienza noir fortemente narrativa
>> Poteri della Tenebra mozzafiato
>> Stile grafico più fedele al fumetto

Quando si intraprende un viaggio nella la parte pi oscura di se stessi, si corre il rischio di non poter pi tornare indietro, restando irrimediabilmente aggrovigliati nelle tenebre e lasciandosi trascinare in basso sino al limite dell abitudine, del compiacimento. Pu accadere per la pi nobile delle ragioni, come nel caso del buon Jackie Estacado. Vuoi liberarti da un passato fatto di crimini e violenza, e finisci solo per vedere la tua donna fatta a pezzi. Loscurit comincia cos"a chiamare, a prendere forma, ti da potere e cambia la tua vitaé Jackie ha naturalmente vendicato la propria amata, ma i suoi problemi con il crimine organizzato sono tutt altro che chiusi, e avere a disposizione un potere come quello della Tenebra non fa che complicare le cose: troppa gente interessata a strappargliela di dosso nel peggiore dei modi, pochi si rendono conto che quel potere sta divorando a poco a poco la sua umanit come un cancro. Si apre cos"un nuovo capitolo nella saga di The Darkness, capolavoro incompreso che nel 2007 entusiasm i pochi possessori delle primissime PS3. All epoca, fu la maestria di Starbreeze Studios a portare in vita le atmosfere del fumetto originale a cui il gioco e ispirato, dando vita a un interessante ibrido tra un avventura e uno sparatutto in prima persona. Oggi, la sua eredit raccolta dalle esperte mani di Digital Extremes, che oltre ad aver fatto proprio il segreto del successo di The Darkness, confida di avere pronte delle novit per rendere il tutto pi dinamico ed avvincente. Si parte dalla componente grafica, che all oscurit plumbea del predecessore sostituisce adesso gli intensi contrasti tra ombre nere e colori vividi presenti negli albi a fumetti. La classica linea di inchiostro intorno ai profili dei personaggi rafforza questo legame con il materiale d origine, dando vita ad uno stile artistico che Digital Extremes definisce ògraphic noir e che a quanto pare, ha creato qualche grattacapo al team di sviluppo prima di rievocare a dovere le tavole di Mark Silvestri. All evidente cambio di look fanno eco revisioni molto pi sottili al character design e alle animazioni, ancora per simili agli standard del gioco precedente e quindi non al passo di produzioni pi grandi e recenti come Killzone 3 o Crysis 2. The Darkness II dimostra di saper superare di slancio gli ostacoli tecnologici usando le sue armi migliori, ossia atmosfera e scene di enorme impatto: durante le prime fase di gioco, Jackie si intrattiene amabilmente all interno di un locale quando un automobile scagliata con sovrumana violenza ne sventra le pareti, scatenando un impressionante rogo. Gravemente ferito, il nostro eroe perde conoscenza per ritrovarsi all interno di uno stanzino, legato e alla merc di due bizzarre creature interessate al suo potere oscuro. Si susseguono quindi un violento pestaggio in soggettiva, un secondo òblackout ed il successivo risveglio nel locale di cui sopra, invaso da mafiosié Stavolta, per , Jackie gode del supporto della Tenebra, ovvero gli spaventosi tentatacoli senzienti che escono dalla sua schiena. Nel massacro che segue si palesano alcune tra le novit pi interessanti che Digital Extremes ha inserito in questo sequel, specie a riguardo i Darkling (ovvero i piccoli demoni che il protagonista pu creare per fargli svolgere determinati compiti). In The Darkness II esiste solamente un Darkling con il quale Jackie pu interagire, dialogare ed esercitare quella loquacit che pur essendo presente nei fumetti, il gioco precedente trascurava. Il nuovo mostriciattolo racchiude in s tutte le capacit e la cattiveria dei precedenti, va in giro con una maglietta raffigurante lo Union Jack (avete presente la bandiera inglese?) e non disdegna di orinare acido in faccia ai nemici abbattuti biascicando occasionali oscenit . Se col suo perverso umorismo, il Darkling finisce addirittura per risultare simpatico nel corso dell avventura, al-



Camminando nell'oscurità

The Darkness è una serie a fumetti americana avviatasi nel 1996 sotto l'etichetta Top Cow, con testi di Garth Ennis, David Whol e Marc Silvestri (sceneggiatore del gioco Starbreeze quanto di quello Digital Extremes). L'opera narra la storia di Jackie Estacado, killer affiliato alla famiglia Franchetti che al compimento del ventunesimo anno di età, eredita un misterioso potere noto come La Tenebra. Si tratta di una personalità alternativa che oltre a dotarlo di terribili facoltà sovrannaturali, lo mette a capo di schiere di piccoli seguaci demoniaci (i Darklings) pronti ad eseguire ogni suo comando. Sarà nientedimeno che Batman a persuaderlo a cambiare vita, ma per ritorsione, lo zio Frankie Franchetti ucciderà dapprima la sua amata Jenny e poi lui stesso: riportato in vita dalla Tenebra, Jackie tornerà dalle viscere dell'Inferno per rivendicare la propria vendetta sulla Terra.



Molti crossover illustri hanno riguardato i fumetti di The Darkness... Batman, Superman, Hulk, X-men, Alien e persino Tomb Raider. Al fianco di Lara, Jackie ha sconfitto Dracula e la sua stirpe.

data di uscita: AUTUNNO 2011 prodotto: 2K GAMES sviluppo: DIGITAL EXTREMES genere: FPS



In questa immagine, la tenebra immobilizza il vostro bersaglio. Ma potrebbe anche farlo a pezzi, mostrandovi nel modo peggiore come gli sviluppatori abbiano modellato scheletro ed interiora dei nemici.

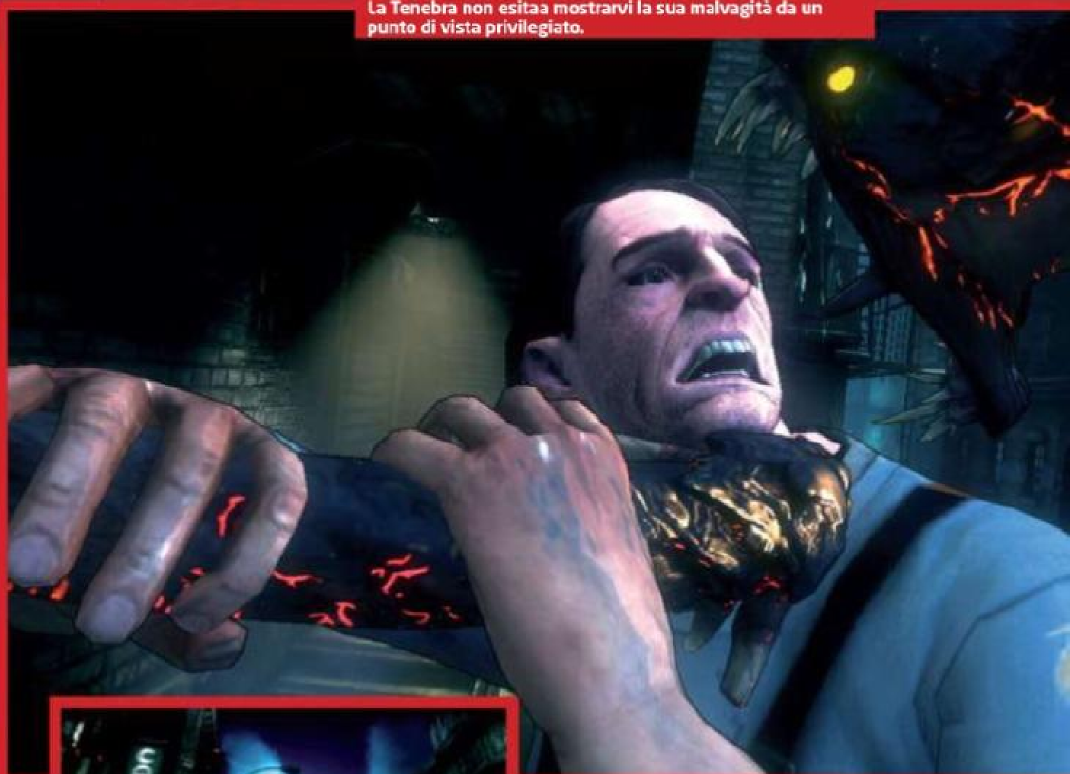
Quelli del lavoro sporco

Nei suoi 17 anni di storia, Digital Extremes ha sempre avuto una fama da team di secondo piano legato alla più famosa Epic Games, con cui ha collaborato alla creazione del primo Unreal e dei seguenti episodi di Unreal Tournament. Le poche produzioni concepite interamente dal team - Pariah, Warpath, Dark Sector - non hanno avuto grande impatto sul mercato, ma hanno consolidato la sua reputazione di eccellente sviluppatore in ambito online. La parte multiplayer di Bioshock è opera loro, e 2K Games conta sul talento di Digital Extremes per regalare a The Darkness II una porzione multiplayer ineccepibile.


Ed ecco una simpatica fiamma. Qui la condivisione dell'esperienza videoludica darà il meglio di sé. Questo è davvero un modo geniale per sfruttare l'interattività tra giocatori.

trettanto non pu dirsi per la Tenebra, i cui poteri sono enormemente aumentati in seguito agli eventi del primo The Darkness. Ve ne accorgerete usando il Braccio Demoniaco, le cui azioni non sono pi semplici risultati contestuali indotti dalla pressione di un tasto. é possibile controllarne accuratamente la direzione e fare in modo che afferri, strappi, faccia a pezzi e scagli via qualsiasi cosa, senza limiti di sorta. Vi va di decapitare un sicario o tagliarlo in due all altezza della vita? Detto-fatto, a patto che la visione di organi interni sparsi nei dintorni non offenda il vostro stomaco. Volete divellere la portiera di un auto e usarla come scudo dai proiettili, o ancora, sradicare un palo della luce e ficcarlo in testa ad un bersaglio posto nel palazzo di fronte? Accomodatevi pure, e sarete testimoni di una sensazione di padronanza dell ambiente maledettamente forte - Digital Extremes talmente fiduciosa in tal senso da definire il suo sistema di attacco in mischia ǎl migliore mai creato per un FPS . Speriamo si possa dire lo stesso del bilanciamento tra luci e ombre, che vede la Tenebra perdere i suoi poteri quando investita da una fonte luminosa. Anche qui, i programmatori sostengono di aver studiato il level design in maniera tale da non lasciare che la caccia alle fonte luminose spezzi eccessivamente il flusso del gioco. In sostanza, The Darkness II si presenta come un esperienza concentrata e coinvolgente dal punto di vista narrativo, con una strizzata d occhio a caratteristiche dell opera originale che in ossequio a precise scelte stilistiche, Starbreeze Studios aveva messo in secondo piano: azione, stile e violenza raggiungono in questo sequel nuove vette, e da quanto abbiamo potuto vedere, tornare a scalarle in compagnia di Jackie Estacado sar pi emozionante che mai.

In the Darkness II, la violenza sarà più esplicita e viscerale. La Tenebra non esitaa mostrarvi la sua malvagità da un punto di vista privilegiato.






Il Darkling può interagire con l'ambiente in qualunque modo desideriate. Non mancherà comunque di eseguire i vostri ordini in modo sadico ed originale. Sembra inoltre un amante del punk inglese.

Pagina mancante

SBK 2011 non si fa mancare alcune "spacconate" tipiche del mondo delle due ruote ma attenzione al gas, o finirete a gambe all'aria...





SBK 2011

PS3 >> LA SOFTWARE HOUSE TRICOLORE PER ECCELLENZA TORNA AD IMPENNARE!

>> Nuovo capitolo di una serie storica
>> Handling adatto a ogni esigenza
>> Grafica superba, online più solido

UM Non finiremo mai di ricordare ai nostri lettori quanto affascinante sia il mondo delle due ruote, un mondo al quale la gaming industry tenta a pi riprese di rendere giustizia, ma non sempre col successo che vorremmo. Le speranze di un ottimo 2011 motociclistico non passano solo per le imprese di un Valentino Rossi, ma anche attraverso le imprese dei nostri connazionali nel campionato Superbike, che lo scorso anno ha visto trionfare Max Biaggi in sella ad una sorprendente Aprilia! Riuscirete a fare altrettanto nel prossimo SBK 2011, aggiornamento annuale della serie curata come sempre da Milestone? La casa italiana una tra le poche al mondo in grado di riprodurre a dovere le dinamiche del trovarsi in sella a una potentissima due ruote, gli effetti del trasferimento di carico, delle delicate manovre sulla manetta del gas. Il realismo non per sufficiente a garantire il successo assoluto di una serie ed per questo che Milestone nell edizione 2011 di SBK sembra gi aver compiuto diversi passi avanti per quanto riguarda le rifiniture estetiche. La dove i circuiti reali sfoggiano una desolazione poco adatta ad un videogioco (pensate al circuito di Silverstone, ad esempio), Milestone ha iniettato vitalit utilizzando colori pi brillanti, elicotteri e dirigibili che solcano il cielo, cartelloni pubblicitari riccamente colorati. Si tratta di una licenza visiva quanto mai apprezzabile in questo caso, oltre che rappresentativa dei miglioramenti apportati al motore grafico di quest anno. Il progresso maggiore giunge dall illuminazione, sempre pi convincente nel suo modo di tratteggiare le motociclette e l asfalto su cui sfrecciano. Le carenature delle due ruote riflettono con precisione lo scenario circostante, acquisendo un look fotografico che l avvento della pioggia sottolinea ulteriormente. Durante le gare, SBK 2011 si comporta in maniera egregia mantenendo una fluidit elevata e, soprattutto, stabile. é per attivando il Photo Mode che si palesa la meticolosit - e oseremmo dire l amore - di Milestone nella riproduzione delle motoé Il livello di dettaglio davvero stupefacente nel suo estendersi alle pi piccole parti meccaniche in movimento. Diffondere le proprie foto di gioco attraverso i principali social network con la sola pressione di un tasto ha un fascino tutto suo. Giunti a questo punto, sarebbe lecito pensare che a tali miglioramenti estetici corrispondano a ûun riposo sugli allori per quello che riguarda il modello dinamico preesistenteé eppure SBK 2011 non offre per nulla questa impressione. Al contrario, girando in pista ci si accorge di come la sterzata risulti fluida e meno soggetta all odioso sottosterzo perpetuo che caratterizzava l edizione 2010. Il maggior peso sull avantreno consente di entrare e uscire di curva con un controllo migliore, ma anche pronto a venir meno qualora si agisca sull acceleratore in maniera brusca e poco graduale, specialmente in condizioni di aderenza ridotta. A tal proposito, va rimarcato come il gioco offra tre diverse situazioni atmosferiche (so-

Dieci volte Milestone

Con SBK 2011, lo studio milanese Milestone raggiunge quota 11 nel novero dei titoli motociclistici sviluppati in carriera. Il loro Superbike World Championship, titolo datato 1999, ha letteralmente dominato la scena delle simulazioni motociclistiche per PC, settando gli standard qualitativi di tutti i titoli moderni dedicati alle due ruote. Questo titolo è stato il primo prodotto tricolore a essere pubblicato da un gigante come Electronic Arts, e porta con sé gran parte delle caratteristiche tipiche della serie: un approccio estremamente tecnico nella riproduzione delle dinamiche motociclistiche, grafica di alto livello ed una solida modalità online.



Milestone è il risultato del sogno di Antonio Farina, imprenditore e coder



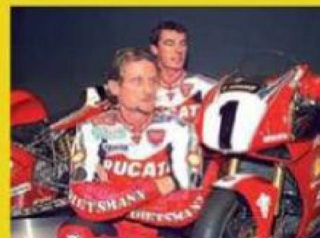
data di uscita: TBA 2011 prodotto: BLACK BEAN sviluppo: MILESTONE genere: SPORTIVO



SBK vs Moto GP

Il nome di Valentino Rossi è oramai noto anche al meno svezzato tra gli sportivi, ma quali sono le caratteristiche che separano il Campionato Superbike dal Moto GP? Innanzitutto le moto derivano da modelli in commercio, sebbene opportunamente modificati. La potenza media dei propulsori si aggira intorno ai 200 cavalli. La fase di qualificazione, grossomodo simile a quella della Formula Uno, seleziona i 20 piloti più veloci nelle qualifiche del venerdì e li fa confrontare il sabato in 3 sessioni diverse. Nella prima restano fuori i 4 piloti più lenti, mentre dalla seconda emergono gli otto che andranno al confronto finale per la pole position. La gara della domenica è infine suddivisa in due manches, dove gli schieramenti di partenza sono quelli decisi il sabato ed il punteggio finale è la somma dei risultati delle due gare.





Sulla sinistra c'è Max Biaggi, attuale campione del mondo Superbike in Aprilia, mentre a destra c'è Carl Fogarty, 4 volte iridato su moto Ducati e vera leggenda di questo sport.



leggiato e asciutto, nuvoloso con tarmac umido, pioggia) che incidono pesantemente sul comportamento delle moto, e quindi sulla sensibilit con cui azionarne i comandi. Qualora trovaste troppo alto il grado di sfida offerto dal nuovo SBK, gradirete l eliminazione della modalit Arcade, che lo scorso anno costituiva un ambiente accessibile ai neofiti ma anche isolato dal resto dell esperienza. Sar invece possibile condurre la propria ascesa al successo scegliendo tra tre gradi di difficolt , corrispondenti a tre livelli di accuratezza simulativa, e godendo dei contenuti di gioco nella loro totalit . Tra questi ultimi citiamo le Sfide, consistenti in una serie di particolari àmissioni che oltre a testare il centauro virtuale che c in voi, andranno a integrarsi narrativamente con gli eventi della modalit Carriera per renderli pi vari ed interessanti. Un ultimo aspetto che Milestone promette di migliorare in SBK 2011 il supporto online, che dovrebbe risultare ancor pi stabile ed intuitivo, ma a nostro modesto avviso, il vero problema da affrontare in questo ambito quello dei cheateré anche al livello di difficolt pi alto, il titolo precedente consentiva di tagliare le curve del tracciato senza penalit . Sono accorgimenti del genere a separare il buon titolo dal Gran Titolo, e con spirito assolutamente patriottico, ci auguriamo che la software house milanese possa fare di SBK 2011 il titolo che tutti gli appassionati di motociclismo aspettano! OFF

La resa di tracciati e paesaggi è molto migliorata rispetto al passato. Anche gli elementi scenici aggiunti dal team creativo si amalgamano bene con lo sfondo, ravvivandolo.







L'effetto della pioggia è reso magnificamente tanto in gara quanto durante i replay. Tuttavia, vi sconsigliamo vivamente di provare acrobazie come questa a tarmac bagnato.





Dipinto a mano

Non solo una fluidità pazzesca e una velocità alla quale purtroppo le schermate in queste pagine non rendono giustizia, l'altro punto forte del comparto grafico di RAGE è sicuramente il livello di dettaglio. Grazie infatti a una tecnica denominata "Mega Texture" gli artisti del team di sviluppo hanno potuto praticamente dipingere "a mano" e fin nei minimi particolari le raffinate texture degli ambienti, per un livello di dettaglio e complessità che lascia senza parole.



Canyon deserti e sconfinati, cieli di un azzurro intenso come non mai... oltre a essere graficamente potente RAGE è di sicuro anche esteticamente ispirato.



Niente più effetto "trame ripetute" negli ambienti. Ogni texture è unica e ogni superficie sarà diversa dall'altra. Ve ne accorgerete!

RAGE

PS3 >> FINALMENTE PROVATO IL NUOVO SPARATUTTO DI ID SOFTWARE!

Uscita: 15 SETTEMBRE 2011 Prodotto: BETHESDA SOFTWORKS Sviluppo: ID SOFTWARE Genere: FPS

- >>È il nuovo gioco di id Software
- >>Fluido e veloce come non mai!
- >>Atmosfera post-apocalittica mozzafiato

UN Non tutte le software house vantano un curriculum come quello di id Software. Prima di tutto, perché fa sempre comodo poter annoverare tra le proprie produzioni titoli eccellenti quali Wolfenstein 3D, Doom e Quake, e poi, perché grazie ai giochi che abbiamo menzionato la software house texana può essere indicata come la creatrice del genere sparatutto 3D in prima persona. Capirete dunque il nostro entusiasmo quando siamo stati invitati in esclusiva nel lontano Texas per testare con mano la loro ultima fatica: RAGE.

Quella che il gioco si porta dietro è di sicuro un'eredità importante e che potrebbe far tremare, forse per questa ragione John Carmack (il geniale programmatore di id Software) e i suoi hanno deciso di prendersi tutto il tempo necessario per sviluppare al meglio il loro nuovo prodotto... dopo quasi quattro anni passati dal primo annuncio, finalmente possiamo raccontarvi cosa ci è sembrato di questa prima, indimenticabile prova, e se davvero l'attesa sia valsa la pena.

Tim Willits, il direttore creativo di id Software, ci fa subito notare come la trama di RAGE sia sicuramente più articolata rispetto ai giochi del passato, definendola addirittura "Shakesperiana" per i loro standard. Il catastrofico impatto di un immenso asteroide con la Terra genera morte e distruzione, la situazione è disperata, i pochi sopravvissuti tentano a fatica di recuperare le proprie vite e sulla facciata devastata del pianeta cominciano a comparire baraccopoli e piccoli insediamenti, che fanno le veci di quelle che una volta erano imponenti città. Tuttavia, alcuni superstiti hanno trascorso l'ultima parte della loro esistenza all'interno di capsule criogeniche conservate nel sottosuolo e denominate Ark. Questi Ark sono destinati ad accogliere esseri umani dotati di speciali talenti, con il compito di fornire la base genetica per la ricostruzione della razza umana, così come pianificato nei documenti di un misterioso Project Eden.

Questo è il preambolo che apre alla nostra avventura. Ci svegliamo nei panni di uno degli eletti che riposano negli Ark, tra i detriti della nostra capsula (presumibilmente distrutta dall'impatto) con gli altri membri del progetto apparentemente morti. Privi di memoria e senza alcuna indicazione su cosa fare, l'unica scelta che possiamo compiere è quella di risalire in superficie.



Prendiamo il pad e cominciamo a giocare. Che dire? L'impatto è spettacolare! Mentre i nostri occhi avidi di dettagli si spostano famelicamente da un punto all'altro, non possiamo fare a meno di notare come nei presupposti RAGE ci ricordi un altro titolo della Bethesda... ovvero Fallout, con la differenza di essere graficamente molto più bello! Basta poco però, il tempo di prendere confidenza con i controlli di gioco, per renderci conto che l'affinità è solo estetica. Quello che ci troviamo a giocare non è certo un GdR e Carmack e soci ci tengo a ribadirlo. RAGE è un FPS duro e puro, un titolo d'azione esplosivo a struttura aperta. Mentre vaghiamo lungo la distesa polverosa d'immensi canyon, ci viene confermato che l'universo di gioco sarà completamente esplorabile ma, come in ogni FPS che si rispetti, il nostro compito principale sarà ovviamente quello di sparare, sparare e ancora sparare. Proprio a tale scopo, ci ritroviamo a maneggiare una notevole quantità di armi possenti e variegate, tutte dotate di diversi tipi di proiettili e affiancate da un certo



Alcune città saranno semplici baraccopoli, altre invece si presenteranno decisamente più complesse e strutturate.





Nulla ripaga una lunga camminata come una bella corsa a bordo di un mezzo quasi di fortuna...



numero di gadget (boomerang taglienti, automobiline radiocomandate imbottite di esplosivo, torrette mobili dotate di mitragliatrici, ecc.), più o meno letali, con i quali ci divertiamo a massacrare i numerosi nemici che ci assalgono incauti. Si tratta principalmente di mutanti, banditi e in generale, nemici umanoidi, ma ci è stato detto (anche se non abbiamo avuto modo di vederlo con i nostri occhi) che non mancheranno boss feroci e imponenti.
Si è parlato a lungo dell'incredibile qualità dei combattimenti del gioco, ma solo avendo davanti RAGE in movimento (un privilegio che solo noi abbiamo avuto per l'Italia!) si può capire cosa realmente significhi. Oltre all'incredibile fluidità del gameplay garantita costantemente dai 60 fotogrammi al secondo senza scatti o rallentamenti di sorta, a lasciarci di sasso sono anche l'ottima intelligenza artificiale dei nemici e le loro complesse animazioni. Si nascondono dietro ai pilastri degli edifici, saltano giù dalle ringhiere e, soprattutto, ci assaltano da ogni lato rendendo gli scontri adrenalinici come non mai e non nascondiamo di aver avuto (specialmente negli spazi angusti e nei luoghi al chiuso) qualche difficoltà per superare indenni gli scontri.
Dopo esserci fatti massacrare per un po', decidiamo di provare quella che Carmack ci dice costituirà ben il 30% dell'intera esperienza di gioco, ossia le gare (mentre il restante 70% sarà



Cosa avrà mai da dirci quest'affascinante fanciulla? Forse ha un compito da affidarci...



Comandi vecchio stile

Abbiamo chiesto John Carmack cosa pensasse della possibilità di impiegare il Move nell'interfaccia dei comandi di RAGE e ci è stato risposto, senza tanti complimenti, che il team ha preferito dedicarsi esclusivamente alla realizzazione di un sistema di controllo canonico del genere FPS perché ritenuto più idoneo al gioco. Ciò non esclude che al geniale designer piacerebbe comunque lavorare sulle esclusive possibilità di controllo offerte dai sensori di movimento, ma l'ipotesi, ci ha confessato, prenderebbe piuttosto la forma di un titolo dedicato esclusivamente a sfruttare tali innovative caratteristiche.



Attualmente un anticipo di RAGE è disponibile su iPhone. Si tratta di uno sparatutto "su rotaie" in cui attraverso il sensore di movimento del melafonino prendiamo la mira per sparare ai mutanti e con un pulsante a video eseguiamo una schivata. Chissà se questo mini-gioco verrà riprodotto anche su PS3, con l'utilizzo del Move?



FPS, marchio di fabbrica

...e non solo, perché il genere id Software può dire di averlo praticamente inaugurato. In principio era Wolfenstein 3D, il controverso (date le vistose allusioni politiche al nazismo) capolavoro che nel 1992 scaturì dalle giovani menti dei pionieri della quasi neonata software house americana: John Carmack, John Romero, Tom Hall e Adrian Carmack. Dopo Wolfenstein, nulla sarebbe stato più lo stesso, e a ribadire il concetto ci pensò Doom, pietra miliare del genere, che potremmo definire non a torto il "secondo genitore" degli FPS. Con la sua grafica in 3D rivoluzionaria per l'epoca e il tasso di violenza elevato che fece gridare allo scandalo, Doom si è imposto negli anni nell'immaginario collettivo come l'FPS per antonomasia, tanto che ancora oggi non è infrequente imbattersi nella definizione "alla Doom", riferita a una certa tipologia di sparatutto.



I capolavori id Software sono stati accolti sempre in maniera contrastante dalla critica e accompagnati da un codazzo di polemiche che coinvolgevano ora un aspetto, ora un altro del gioco in questione. La presenza di svastiche e di altri riferimenti spiccatamente nazisti all'interno di Wolfenstein 3D, per esempio, ne impedirono la pubblicazione in Germania.



In Doom, invece, le polemiche furono legate all'eccessiva violenza delle animazioni. All'epoca pochi altri titoli (uno fra tutti, Mortal Kombat) presentavano un così alto tasso di scene sanguinolente e ai limiti del gore. Doom fu uno dei motivi che portò alla creazione dell'ESRB, l'equivalente americano del nostro PEGI.







Il livello di dettaglio, come vi abbiamo già detto, è qualcosa di pazzesco. Vi basti osservare la complessità dei tatuaggi sui corpi di questi nemici per capirlo.

impegnato dalle sessioni di shooting). In RAGE è presente un complesso sistema di veicoli, che potranno essere creati da zero o personalizzati per andare poi impiegati nelle numerose sfide che costellano il gioco. Abbiamo avuto modo di provare un solo circuito nella periferia di una città chiamata Wellspring, ma ci è stato assicurato che in ogni area sarà presente una pista differente.

Quello che ci ha colpito di più, una volta saliti a bordo del nostro bolide, è stato realizzare che il nostro compito non era solamente quello di sfrecciare il più veloce possibile per raggiungere l'arrivo per primi, ma ci siamo ritrovati in men che non si dica nel bel mezzo di un vero e proprio scontro a fuoco, dove l'interfaccia dei comandi rimaneva sostanzialmente la stessa ma la visuale, per l'occasione, passava a una comoda (e obbligatoria) prospettiva in terza persona.

Abbiamo capito che i veicoli sono tutti personalizzabili, allo scopo di equipaggiarli al meglio con le armi più adatte e sofisticate in previsione delle gare, ma ciò non esclude che gli stessi possano essere utilizzati in maniera assolutamente pacifica per vagare indisturbati da un punto all'altro dei vasti ambienti di gioco e senza il peso di dover macinare lunghe distanze a piedi. Nel nostro caso, per esempio, abbiamo raggiunto rapidamente a bordo di una buggy un insediamento di superstiti dove abbiamo potuto acquistare armi e oggetti. Parlando con uno dei personaggi all'interno del garage dove potevamo modificare la nostra auto, abbiamo intuito che il tipo in questione aveva un compito da affidarci dietro ricompensa. Interrogato Carmack a tale proposito, ci è stato spiegato che in RAGE sarà presente un sistema articolato di missioni secondarie che saranno corollario dell'avventura principale, che da sola dovrebbe comunque garantire una durata di una quindicina di ore... più del doppio di qualsiasi altro sparatutto moderno.

Dopo questa interessantissima prova, RAGE ci ha lasciato addosso un gran entusiasmo e ben pochi dubbi. Graficamente maestoso (forse una delle cose migliori mai viste su console), divertente come pochi e, con buona probabilità, intenso e appagante dall'inizio alla fine, attendiamo i risultati della nuova fatica id Software con l'acquolina che ci ha lasciato questo approfondito assaggio, pronti ad accoglierla al varco e a rivelarvi, qui sulle pagine di PS Mania, se lo splendore di cui vi abbiamo raccontato in queste righe si manifesterà in tutta la sua potenza a settembre. Restate sintonizzati! OFF











Bash TV

Non solo le gare, altro modo per far fortuna sarà l'esaltante "Bash TV". In questa sorta di folle e macabro reality show (già alla base del gioco per iPhone) bisognerà superare delle stanze a tema dove non sarà facile raggiungere l'uscita senza rimetterci la pelle. Dagli enormi pupazzi armati di lame pronti a farci a fettine, alle slot machine dove la posta in gioco è la vita, ogni stanza presenterà una sfida divertente e assolutamente originale (nonché imprevedibile!), pullulerà di nemici armati fino ai denti e, chissà, a sorpresa potremo anche trovare qualche pericolosa creatura mutante acquattata nell'ombra ad aspettarci...







un picchiaduro per tutti

Skullgirls è un piacchiaduro creato da hardcore gamer per hardcore gamer, ma non è solo questo. Infatti la filosofia degli sviluppatori prevede di permettere a chiunque di giocare, divertendosi.



Spesso quando si esegue una mossa che prevede il movimento a trecentosessanta gradi dello stick, può succedere accidentalmente che il sistema di gioco rilevi un salto. Skullgirls invece sarà in grado di capire le vostre intenzioni e terrà bloccato a terra il vostro personaggio.



Per cecare di ingraziarsi anche i giocatori meno esperti, il combat system rileverà anche le combinazioni eseguite in maniera più maldestra e meno precisa di come solitamente viene richiesto da altri fighting game.

S S

PSN >> Anche l e r AgAzze picchiAno dur o

>> design originale
>> combat System intelligente
>> Adatto a tutti i tipi di videogiocatori

ON Oggi un picchiaduro per avere successo deve rispondere a una serie di elementi come il bilanciamento, l accessibilit , il livello di competitivit e l aspetto tecnico. Ma ad eccezione delle saghe che hanno fatto storia come Street Fighter o The King of Fighters, sempre pi difficile per i titoli emergenti riuscire ad affacciarsi sul mercato incontrando l approvazione dei giocatori pi incalliti ed esigenti. Fortunatamente esistono le eccezioni, e lo sconosciuto Skullgirls, che giunger sugli scaffali digitali di PSN quest estate, ha le carte in regola per attirare l attenzione di tutti gli amanti del fighting game.
Skullgirls un classico picchiaduro bidimensionale nel cui roster sono presenti esclusivamente combattenti femminili che, a differenza degli stereotipi sensuali e formosi di altri eminenti colleghi, sembrano essere scappati da Cartoon Network. I combattenti sono infatti caratterizzati da un design colorato e acceso, tanto che durante gli scontri sembrer di essere di fronte ad un cartone animato per bambini. Tuttavia, l aspetto grafico non deve precludere nulla a livello di gameplay, visto che dietro agli algoritmi di questo progetto ci sono degli sviluppatori con un presente da programmatore di fighting game e il cui obiettivo proprio quello di sviluppare un titolo hardcore, ma con meccaniche che siano accessibili a qualunque livello. Per quanto riguarda i controlli, Skullgirls seguir i canoni del genere attraverso la tipica formula dei ðsei tasti ereditata da Street Fighter. Gli attacchi speciali saranno quindi attivabili con la consueta mezzaluna in combinazione con altri pulsanti, mentre le catene di attacchi normali saranno accessibili con una semplice sequenza. Questi ultimi sono stati sostituiti dalle super-mosse che, a differenza di altri titoli, saranno pi semplici da portare a compimento. A riprova di ci , con soli due tasti premuti simultaneamente sar possibile eseguire alcune tecniche speciali,



chiedere l assistenza del partner o chiamare un compagno per prendere il vostro posto sul ring. Quindi, come visto in altri titoli, durante gli scontri sar possibile far intervenire un altro lottatore, ma c una novit : prima di iniziare la sfida potrete personalizzare la mossa che il vostro compagno far al suo ingressoé elemento che aggiunger un po di strategia alle semplici scariche di cazzotti.
Solitamente una delle storiche caratteristiche che spezza gli equilibri di un incontro la ripetizione infinita della medesima serie di attacchi da cui la vittima non pu sottrarsi, una piaga per la variet di gioco e la sana competizione. Per ovviare a questo problema, il combat system di Skullgirl rilever la quantit di volte in cui il combattente eseguir le catene di attacchi e, dopo una determinata dose di cazzotti, il bersaglio potr divincolarsi dal suo rivale tramite una semplicissima mossa mono tasto. Questa una delle scelte che pi evidenzia la professionalit e la cura con le quali il team di sviluppo si sta approcciando a questo progetto. OFF



Il design dei combattenti è decisamente atipico. Quelli visti finora, Filia e Cerebella, ricorrono a degli strumenti marziali poco ortodossi come un cappello dotato di braccia giganti o capelli che assumono forme di armi letali.





All'interno di Skullgirls c'è un sistema che dà la possibilità di caricare i filmati dei propri combattimenti su Youtube e Facebook.

uscita: eSt At e 2011 prodotto: Aut umn gAmeS Sviluppo: Aut umn gAmeS genere: picchiAdur o







Ancora non sappiamo se avremo modo di modificare i personaggi che useremo nel multiplayer anche a livello estetico.

R 3

PS3 >> Chimera e umanità se le danno di santa ragione online

Abbiamo gi avuto modo di parlare di Resistance 3 raccontandovi alcuni dettagli sul single player, ma alla GDC (Game Depelover Conference), tenutasi a San Francisco, stato finalmente mostrato il tanto chiacchierato multiplayer. Il fermento che si venuto a creare intorno alla sua modalit online non dovuto a qualche innovativa meccanica di gioco, quanto per la conferma che il numero massimo di partecipanti passa dai sessanta del secondo episodioé a solo sedici. Perch una tale decisione? A spiegarcelo sono stati gli sviluppatori stessi, i quali hanno lamentato una certa dispersione che ha afflitto le partite online di Resistance 2. Mappe eccessivamente ampie, unite a un numero fin troppo alto di partecipanti, avrebbe causato alienazione e perdita dell intensit negli scontri. Se ci sia poi effettivamente vero o meno, non importa pi .
Resistance 3 cerca di proporre qualcosa di nuovo puntando sulle possibilit

>> grande importanza al gioco di squadra
>> mappe interattive
>> necessità di fare affidamento sulle abilità speciali

insite nella sua ambientazione fantascientifica. Nella sola mappa che ci stata mostrata, ambientata in una prigione nel Ciad (stato dell Africa centrale), ad avere la meglio era chi sapeva sfruttare le abilit speciali (e appunto fantascientifiche) a propria disposizione. Il level design si rivelato estremamente azzeccato per mostrarci questa caratteristica. Le dimensioni contenute della mappa unite a quelle ridotte delle squadre formate da otto soldati umani e otto chimera, hanno creato uno scenario perfetto per obbligare le due fazioni a contare molto sul gioco di squadra. Inoltre il ritmo ci sembrato piuttosto serrato, vista la frequenza con cui s incappava nei nemici. Come detto per , per avere la meglio fondamentale sfruttare a dovere, oltre che il proprio armamentario, le varie abilit che ogni personaggio, che aumentano in base al livello di esperienza. Ad esempio, si potr contare su dispositivi che creeranno degli ologrammi, utili per disorientare il nemico, o sfruttare bonus in termini di corsa o precisione. Alla fine della breve demo, insomma, ci siamo ritenuti pi che soddisfatti del gameplay del multiplayer. Sebbene noi avevamo tanto gradito gli scontri 30 Vs 30 del precedente capitolo, ci non toglie nulla alla qualit di quanto visto fin qui. Inoltre il gameplay legato alle abilit , dar molto brio ad ogni partita. Dopo questa presentazione e dopo aver visionato anche parte del single player, i dubbi circa la qualit finale di questo nuovo episodio vanno scomparendo sempre pi . Che forse sia la volta buona per una promozione a pieni voti senza alcun riserbo? A Settembre avremo modo di rispondere a quest interessante domanda.



Conflitto globale

Una caratteristica piuttosto intrigante del multiplayer di Resistance 3, è legata al fatto che tutte le mappe saranno ambientate paesi extra-U.S.A. (che invece sono lo scenario del single player). Ciò non solo darà modo ai designer di offrirci qualcosa di sensibilmente diverso, ma contestualizzerà a livello narrativo anche le battaglie del multiplayer. Quasi a dire, insomma, che non si combatte solo in U.S.A. o in Gran Bretagna, ma in tutto il mondo.



Quando parlavamo di prigione in Ciad, ovviamente facevamo riferimento a una struttura comunque distrutta e sconvolta dalla guerra contro i Chimera



La coordinazione con il proprio team sarà fondamentale. Per questo Insomniac ha voluto abbassare il numero di partecipanti, affinché tutti insieme dessero il proprio apporto alla causa.

Prodotto: sony sviluppo: insomniaC games genere: FPs uscita: settembre 2011



Più ammazzi, più diventi temibile

Al di là delle abilità che il personaggio imparerà potrete contare anche su altri bonus, in relazione all'andamento della partita. Compiendo un'uccisione multipla o restando in vita a lungo, ad esempio, vi assicurerete la possibilità di diventare invisibili per una manciata di secondi o di poter contare su proiettili più potenti. Insomma chi giocherà bene, sarà spinto a farlo sempre meglio.



Ecco un'immagine che esemplifica alla perfezione i vantaggi che potrete trarre dalle abilità di cui godrete. Mentre manderete l'ologramma in una direzione, voi potreste fiancheggiare in tutta tranquillità quel gruppo di umani che vi sta sparando.



mai più vicoli ciechi

Le mappe, a quanto pare, mostreranno un certo grado di interattività. Ciò non significa che potrete semplicemente rompere finestre o qualche porta di legno. Anzi, spesso sarete spinti ad abbattere qualche muro al fine di rivelare un nuovo passaggio, utile per accerchiare un gruppo di nemici. Anche in questo senso il multiplayer di Resistance 3 promette di essere vivo e coinvolgente.



Nonostante i tentativi fatti nel corso della demo, ogni volta che cercavamo l'approccio solitario siamo stati eliminati con estrema semplicità. Il gioco di squadra sarà l'unica via.

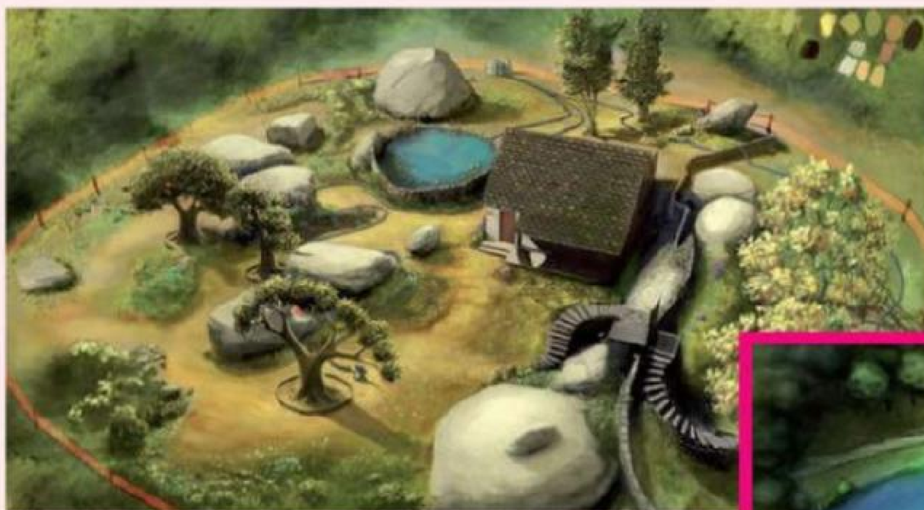


Il grado d'interattività delle mappe, andrà comunque testato più affondo. Del resto tante volte ci siamo trovati di fronte a videogiochi che in realtà, rendevano distruttibili ben poche superfici o oggetti.



Certo, qualcuno sentirà la mancanza degli scontri 30 Vs 30, ma se questo episodio sarà qualitativamente valido, non biasimeremo di certo la scelta di Insomniac.









Da quanto possiamo vedere, la grafica di The Witness è ancora in fase embrionale, ma la mano e lo stile di Blow si vedono già da queste prime fasi.

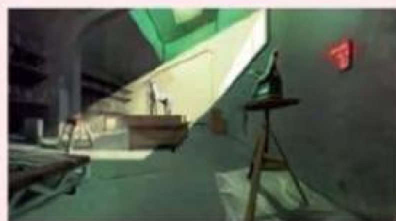
T WT

PSN >> SUl l 'iSol a dei PUzzl e

UN Jonathan Blow uno dei nomi pi ammirati nel mondo degli sviluppatori indipendenti. Famoso soprattutto per essere il padre del geniale Braid e per la sua concezione del videogioco in chiave etica, lui la mente dietro questo interessante progetto dal titolo The Witness.

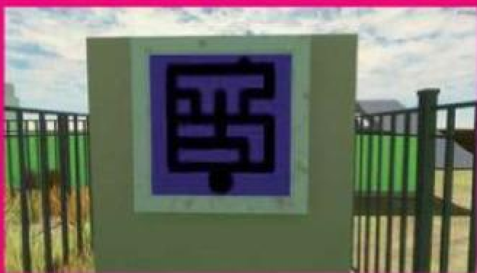
>>ambientazione
>>enigmi dentro enigmi
>>dal creatore di Braid, uno dei miglio titoli per PSn

Difficile catalogare il nuovo pargolo di Blow, che seppur si possa definire cinicamente un puzzle-game esplorativo, caratterizzato da un atipicit talmente marcata da trascendere qualsiasi genere specifico. Per quanto riguarda l ambientazione, il contenitore dei rompicapo che spremeranno le vostre meningi fino all ultimo neurone, sar una simpaticissima isola colorata e farcita dalle pi assurde stramberie e strutture. D altronde Blow ci ha gi abituato a location surreali color pennarello proprio con Braid, ed difficile dimenticarsene. Questo connubio isola-puzzle riporter alla mente dei videogiocatori pi anziani il rivoluzionario Myst, avventura grafica uscita nell ormai lontano 1993, tuttavia non ci vogliamo esporre con improbabili paragoni che in questa sede risulterebbero azzardati e prematuri. Gli enigmi, che sono il cuore pulsante di The Witness, saranno caratterizzati da uno stile originale e si baseranno sul principio del ậpuzzle-nel-puzzle . Ad esempio, all interno dello scenario si troveranno dei cartelloni blu, posti sopra particolari strutture a media altezza, su cui sono stampati dei piccoli labirinti dove si dovr disegnare con il gamepad il percorso esatto. Ma non si tratta di enigmi fini a se stessi, infatti, una volta trovata la soluzione sar necessario scovare e attivare le successive insegne, con un ordine preciso. Questo servir ad aprire un cancello elettronico che dar accesso ad una nuova area dell isola e, quindi, a nuovi rompicapo da risolvere. Ovviamente non sar cos"facile trovare tutto ci che servir per raggiungere l agognata risoluzione degli enigmi, per questo motivo giocher un ruolo fondamentale anche la componente esplorativa, elemento che richieder ai giocatori una buona dose di pazienza e attenzione. Ci che gi sappiamo invece che nessuna interfaccia grafica interferir con la visuale in prima persona, The Witness prediliger una visione aperta e minimalista, utile squisitamente a dare pi spazio possibile a ci che circonda il giocatore cos"da aiutarvi a scrutare le possibili soluzioni. Le informazioni trapelate finora sono ancora molto esigue e Blow stenta a sbottonarsi sul futuro, tuttavia, da quel poco che abbiamo potuto vedere, sembra che Braid potrebbe non essere l unica magia nata dall estrosa mente del game designer californiano. OFF



L abirinti enigmistici

Come già spiegato nel corpo dell'articolo, saranno presenti enigmi all'interno di altri. I puzzle per ora dichiarati dal blog dello sviluppatore (www.the-witness.net) sono ben 250, ma il lavoro non è ancora finito.



Ecco uno dei cartelli blu che incontrerete giocando a The Witness: tanto facili da comprendere quanto difficili da risolvere. Inoltre, in certi casi non sarà sufficiente collegare partenza e arrivo del labirinto, ma sarà necessario passare per determinati punti.



Uscita: 2011 Prodotto: Senza Pr odUt I or e Sviluppo: Jonat han Bl ow Genere: PUzzl e



Se siete preoccupati circa la longevità di Storm, non preoccupatevi. Il gioco prodotto da Zoo Games conterà ben cinquanta livelli spalmanti su tre modalità differenti: Avventura, Sfida e Spirito.



Flower? Non proprio

La tematica della natura non è proprio nuova nel mondo dei videogiochi, e Flower ne è la prova vivente. Tuttavia ad accomunarlo a Storm è solo il pensiero, da cui probabilmente il team EKO ha preso ispirazione, perché dal punto di vista della giocabilità la differenza è abissale.



Flower era contraddistinto da una suggestiva esperienza sensoriale che però ne limitava fortemente il gameplay, il quale si presentava troppo semplice e poco longevo. Diversamente, Storm è un puzzle-game duro e puro che difficilmente cercherà di rendere la vita facile al giocatore.

S

PS3 » Il vIdeoGIoco dal Pol l Ice ver de

- »enigmi ambientali
- »Possibilità di combinare gli elementi
- »Natura e videogiochi

ON Gli agenti atmosferici sono tra le forze della natura pi misteriose con cui l uomo convive fin dall alba dei tempi, rimanendo spesso vittima impotente di fronte alla loro imprevedibilit e violenza. Vuoi semplicemente perch un temporale estivo ha rovinato il fine settimana al mare o, ancora peggio, il gigantesco tornado di turno ha fatto impazzire per l ennesima volta i poveri abitanti dell Oklahoma. Ma se invece di piangere sistematicamente di fronte alle previsioni meteo del colonnello Giuliacci, potessimo vestire i panni di Madre Natura? Ecco, questo probabilmente quello a cui hanno pensato i ragazzi del team EKO quando hanno iniziato lo sviluppo di Storm, un puzzle-game ambientale per PlayStation Network, il cui rilascio previsto quest anno.

Il principio base del gameplay ruota attorno alla possibilit di posizionare un seme in determinati punti attraverso il controllo dei fattori atmosferici. Gli approcci risolutivi saranno i pi disparati e potrete contare sui vari elementi, ad esempio, creando una pioggia torrenziale le potrete spostare il vostro chicco facendolo navigare all interno di una voragine, oppure scaricando una saetta potrete farlo balzare verso l alto o, ancora, sar possibile aprire un passaggio carbonizzando un tronco rinsecchito, sempre con l aiuto di un fulmine. Una volta portato nella zona indicata il vostro caro seme, questo si tramuter immediatamente in un albero, con tanto di frutto, che si riveler essere la nuova semente da manipolare per raggiungere il secondo punto di terreno fertile, e cos"via, fino al completamento dello scenario.

Tuttavia la variet non mancher poich , oltre al susseguirsi costante delle quattro stagioni, anche i semi saranno caratterizzati da diverse tipologie contraddistinte da peculiarit uniche. Natura o no, i puzzle saranno il fulcro del gioco e a farla da padrone sar squisitamente il sacrosanto uso della materia grigia, che di questi tempi stata lasciata un po in disparte. In tal senso, a rendere ancora pi ostici i rompicapo, sar la necessit di dare vita a fattori atmosferici secondari attraverso la combinazione di quelli primari. Quindi, fulmine, vento e pioggia mixati fra loro creeranno tornado, neve e ghiaccio. Purtroppo non ancora dato sapere come questi si inseriranno nel contesto, ma sappiamo solo che serviranno alla risoluzione di puzzle pi difficili.

Il mercato digitale ci ha ormai abituati a prodotti originali e atipici, ma raramente fa incontrare natura e videogiochi in una formula tanto complessa quanto divertente. Anche se probabilmente Storm non attirer l attenzione dei pi , potrebbe comunque rivelarsi un ottimo titolo per gli amanti dei puzzle gameé dal pollice verde! OFF





Lo stile grafico è decisamente funzionale e affine alla filosofia delle quattro stagioni, passando dalle tinte cupe delle giornate uggiose ai colori accesi di quelle estive con semplicità e armonia.



Uscita: 2011 Prodotto: Zoo Games Sviluppo: eKo Genere: PUZZLe



ABBONATI

con o hi a onamento
in re alo



incredibile

1 antastico
 iLM in L -ra :

X-MEN
CONFLITTO FINALE

*Lofferta valida solo per abbonamenti sottoscritti tramite l invio del coupon della pagina accanto e fino ad esaurimento scorte.

Approfitta di questa occasione unica!*

n moti o per a onarti? te ne iamo attro!

- Per te uno sconto esclusivo, il 15% sul prezzo di cover, pari a € 8,50! Ti regaliamo 2 numeri della rivista!
- Il prezzo rimane bloccato per l'intera durata dell'abbonamento
- Avrai la collezione completa di PS Mania: non perderai nemmeno una recensione e sarai sempre informato in anteprima sulle nuove uscite di videogiochi
- Non dovrai più recarti in edicola ma riceverai la rivista comodamente a casa!



ABBONARSI   SEMPLICISSIMO:

Compila in maniera leggibile e in ogni sua parte il coupon a lato e spediscilo a:
S.O.F.I.A. Srl- Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano
ed effettua il pagamento scegliendo tra diverse modalit :

- Versamento sul conto corrente postale n. 53660387 intestato a S.O.F.I.A. srl, via G. Carcano 32 - 20141 Milano e specificando la causale òabbonamento PS Mania da allegare all invio del coupon al lato.
- Bonifico bancario intestato a S.O.F.I.A. srl - Conto Gestione Abbonamenti, via G. Carcano 32 - 20141 Milano Codice IBAN IT09 V076 0101 6000 0005 3660 387 e specificando la causale òabbonamento PS Mania da allegare all invio del coupon al lato.
- Addebito su carta di credito, Postepay, Visa-Mastercard.
- Ricevi la prima copia e poi paghi.

Spedisci il coupon in busta chiusa e la copia del versamento a S.O.F.I.A. - Playmedia Company, via G. Carcano 32 - 20141 Milano oppure inviali via FAX a 02 84406071 o via email a playmediacompany@sofiasrl.
Per informazioni chiama il numero 02 84402444.

SUBITO A PS MANIA

13 NUMERI DELLA TUA RIVISTA PREFERITA

Regalati o regala un abbonamento anche su WWW.SOFIASRL.COM



SOLO 50 Euro

(anziché ~~58,50~~ Euro)

2 NUMERI GRATIS!

E per **assicurarti XMEN: CONFLITTO FINALE** in BLU-RAY ricordati di compilare e spedire il coupon che trovi qui sotto.

ABBONAMENTO PS MANIA

Sì desidero abbonarmi a PS MANIA a partire dal primo numero raggiungibile

[ ] 13 Numeri della rivista a soli 50 euro ricevendo in regalo il film in BLU-RAY di

X-MEN CONFLITTO FINALE

Campagna valida fino a esaurimento scorte

N.B. Offerta valida solo per l'Italia.

☐ **SCELGO DI ABBONARMI A € 50,00** (13 numeri della rivista e in regalo X- Man in Blu-Ray)

Nome ....
Cognome............
Indirizzo .... n. ....
CAP .... Loc. .... Prov. ....
E-mail ....
Tel. ....

☐ **REGALO L'ABBONAMENTO A** (allegare copia del versamento):

Nome ....
Cognome............
Indirizzo .... n. ....
CAP .... Loc. .... Prov. ....
E-mail ....
Tel. ....

Scelgo di pagare con:

☐ Versamento su CCP (allegare copia del versamento) ☐ Bonifico bancario (allegare copia del versamento)

☐ Bollettino di CC postale che mi invierete allegato alla prima copia (opzione **non** valida in caso di regalo)

CARTA DI CREDITO ☐ VISA ☐ Mastercard ☐ Carta Si ☐ Postepay (**per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre**)

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scadenza ☐☐ ☐☐ Firma del titolare ____________

(Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello)

☐ INFORMATIVA E CONSENSO EX ART. 13 E 23 D.LGS 196703 -- La informiamo che i Suoi dati personali saranno da noi trattati manualmente e con mezzi informatici per finalità di: a) gestione organizzativa delle consegne a domicilio del prodotto da Lei richiesto e b) marketing, attività promozionali, invio di materiale informativo e rilevazione del grado di soddisfazione della clientela da parte del Titolare dei dati: Play Media Company Srl. Per le operazioni di mailing e di spedizione i dati potranno essere comunicati a società esterne incaricate dell'organizzazione delle spedizioni. I dati non saranno diffusi. Infine, Le ricordiamo che per maggiori informazioni o richieste specifiche ex art. 7 (cancellazione, blocco, aggiornamento, rettifica, integrazione dei dati od opposizione al trattamento), potrà rivolgersi al Responsabile del Trattamento, scrivendo a S.O.F.I.A.Srl, Via G. Carcamo 32, 20141 Milano. Acconsento che i dati vengano messi a disposizione anche di altre società e avrò quindi l'opportunità di ricevere ulteriori vantaggiose offerte e informazioni commerciali.

IL BOSS del Mese > Il Mawler



Nel penultimo capitolo di KILLZONE 3 incontrerete, per la seconda volta, un possente MAWLER. Non fatevi prendere dal panico, e leggete i nostri consigli.

1



ASPETTA, ASPETTA...FUOCO!
Recatevi all'interno del capannone più vicino ed equipaggiatevi con il mortaio. Il primo bersaglio che dovrete colpire sarà l'Helghast posizionato sul ginocchio del Mawler. Per colpirlo dovrete attendere che la mitragliatrice si surriscaldi e non possa attaccarvi.

2



ORDINARIA AMMINISTRAZIONE
Dopo un certo quantitativo di danni che avrete inferto al Mawler, compariranno diverse navi Helghast con molte truppe. Voi e i vostri compagni non sarete in grado di tenere testa a tutti, quindi eliminate solamente i nemici che punteranno verso di voi.

3



LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA
Continuate a rifornirvi di altri razzi per il mortaio e, quando il Mawler sarà impegnato a raffreddare le armi, concentrate il vostro attacco nel suo punto debole. Fatto ciò partirà l'ennesima cut-scene, godetevela prima di assistere all'inferno che sta per piombarvi addosso.

4



GIÙ LE DIFESE
Finita la scena di intermezzo, il Mawler continuerà il suo devastante attacco. Prima di tutto eliminate gli Helghast rimanenti così da dare manforte ai vostri prodi compagni in difficoltà. Successivamente riportate la vostra attenzione sul grosso robot, concentrando l'attacco sulle sue armi anti-aree. Una volta fatta tabula rasa delle difese del grosso bestione meccanico, potrete procedere ad attaccarlo nel suo nucleo fino ad eliminarlo definitivamente. Complimenti, avete completato anche questo livello.

BuLLETSTORm

PS3

S i POINtS IN INITI

Questo codice utile se volete potenziare al massimo una delle vostre armi prima della fine del gioco. Poco dopo che voi e Trishka vi siete separati da Ishi, arriverete in un area con un newsbot, un Dopkit e una porta scorrevole di metallo. La porta conduce a una strada con un autobus che serve a superare il fosso. Continuate a combattere finch non vedrete la coda del Mechaton distruggere le barriere che vi sbarrano la strada. Salite sulla barriera ma non saltate dall altra parte altrimenti non potrete pi tornare indietro. Quendo Trishka sar vicino a voi, tornate al dropkit e al newsbot che saranno riapparsi magicamente. Sfruttateli e poi tornate alla barriera e aspettate che Trishka vi raggiunga, poi tornate indietro nuovamente per ritrovare newbot e dropkit. Il trucco funziona se mentre tornate indietro vedete che il gioco sta caricando.

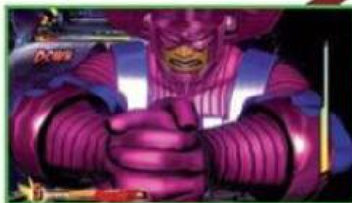
maRvEL vS. CaPCOm 3: FaTE OF TwO wORLdS

PS3

N O i PErSONA i

Giocate alla modalit Arcade o lanciatevi in delle sfide online per acquisire Player Points. Ecco quanti ve ne serviranno per poter sbloccare i personaggi segreti.

Akuma	2000
Sentinel	4000
Hsien-Ko	6000
Taskmaster	8000



e tra

Ecco come fare a sbloccare degli speciali extra sui personaggi

Modelli 3-D, Storia personaggio, Filmato finale: Date il colpo finale a Galactus con un determinato personaggio per sbloccare questi bonus

Character Art 1: Finite il Mission Mode

Character Art 2 e 3: Date il colpo finale a Galactus con un determinato personaggio per sbloccare questi bonus

Modello 3-D speciale e biografica speciale: Finite l Arcade Mode con tutti i personaggi

Sbloccare filmato d apertura alternativo: Ci sono 4 diversi filmati d apertura. Il primo quello standard, mentre gli altri tre li sbloccherete ottenendo rispettivamente 15.000 30.000 60.000 Player Point







TROFEI SEGRETI

LITTLEBIGPLaNET 2

Completa Il Nascondiglio di Da Vinci
Finisci il sentiero principale del Nascondiglio di Da Vinci.

Completa Il Laboratorio di Victoria
Finisci il sentiero principale del Laboratorio di Victoria.

Completa La Fabbrica di un domani migliore
Finisci il sentiero principale della Fabbrica di un domani migliore.

Completa Avalonia
Finisci il sentiero principale di Avalonia.

Completa Il Manicomio di Eve
Finisci il sentiero principale del Manicomio di Eve.



KnIGhTS COnTRaCT

La pace, finalmente
Sconfiggi il tuo vero nemico

hOmEFROnT

TRaduzIOnI nOn uFFICIaLI

Tragico e fatale
Cadete dal ponte Golden Gate Bridge nel capitolo 7

Incubo di Wilhelm
Fate cadere 10 nemici gi dalle impalcature durante la fase di volo in elicottero nel capitolo 7

Bersaglio morbido
Distruggete tutti i veicoli usanto I UAV nel capitolo 7

Golden Gate - Guerrilla
Finite il capitolo 7 al massimo livello di difficolt

Iron Man - Golden Gate
Finite il capitolo 7 senza morire o ricaricando un checkpoint

Golden Gate
Finite il capitolo 7

Cacciatori di TROFEI



I NOSTRI CONSIGLI PER OTTENERE ALCUNI DEI TROFEI DI
BULLETSTORM



Pirata spaziale

Bevi almeno 20 bottiglie di succo di Nom nella campagna a giocatore singolo.

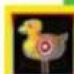
Nell Atto 2 Capitolo 1, appena entrati nella discoteca vedrete due bottiglie di Nom. Bevetele entrambe, poi mettete in pausa e scegliete di ripartire dall ultimo checkpoint cos" da poter assaporare nuovamente il liquido alcoolico. Ripetete questo schema finch non ne avrete bevute 20 sbloccando cos" questo Trofeoé se invece di bere le distruggete e ripetete la stessa operazione (pausa e ricomincia dal ceckpoint) fino a 20 bottiglie rotte otterrete il trofeo Astinenza Totale!



Disco Inferno

Uccidi tutti i nemici senza uscire dalla pista da ballo nella periferia della citt .

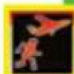
Sempre nell Atto 2- Capitolo 1 eliminate il miniboss e tutti altri nemici che appaiono facendo attenzione a rimanere sulla pista da ballo. Fate attenzione a non uscire dall area neanche per sbarazzarvi dei cattivi che appaiono nella parte posteriore della discoteca.



Caccia all'elicottero

Uccidi il nemico all interno dell elicottero in volo nel parco..

Nell Atto 4 Capitolo 2 arriverete in un ampio spiazzo dove sarete attaccati da un elicottero Banshee. Piazzatevi all estrema sinistra del giardino e sparate un colpo col vostro fucile da cecchino per uccidere il mitragliere posto sul lato dell elicottero. Sbrigatevi perch dopo qualche secondo il Banshee sar comunque eliminato. Se non ci riuscite, ricaricate il checkpoint.



Potrei fare tardi

Uccidi tutti i nemici mentre corri verso la nave spaziale..

Alla fine di Atto 7 - Capitolo 1 dell atto 7 assicuratevi di avere la carabina carica con le munizioni pi potenti prima che inizi il conto alla rovescia di 2 minuti. Sparate subito al primo nemico, calciate il secondo verso il muro chiodato alle sue spalle, sparate ai successivi cinque e calciate l esplosivo sul sesto. Sparate al settimo e correte attraverso l entrata (lasciate che il fuoco di copertura uccida i nemici) e poi gi per le scale. Calciate l ottavo e uccidete gli altri tre nemici con un arma a caso. Scavalcate la sporgenza e sparate con la carabina al tipo vicino al veicolo (quello voltato verso di voi), poi uccidete gli altri due da dietroé il gioco fatto!





PS3

dRaGOn aGE 2

oro e esperien a in initi

Sbrigatevi a usare questa tecnica, prima che una Patch del gioco la renda inutilizzabile. Finite una missione secondaria che non attivi nessuna sequenza non interattiva al momento in cui la completate. Sfoderate l arma e avvicinatevi al personaggio che vi deve dare la ricompensa. Quando il vostro eroe rinfodera l arma per parlare, voi premete ⊗ a ripetizione per ottenere soldi ed esperienza infiniti.





PS3

CaThERInE

S occare i ie o raP N e

Digitate ↑,↓,↓,↑,↑,↑,↓,↓,↓,↓,→ nella schermata dei titoli.





haRd CORPS: uPRISInG

PS3



m sica contra

Nella schermata di caricamento, prima dell inizio della missione 1 digitate: ↑ ,↑,↓,↓,←,→,←,→,◎,⊗ (ovvero il classico codice della Konami). Una voce vi confermer l attivazione del codice e l accompagnamento sonore del gioco sar quello del classico Contra.

ita e tra ne m tiP a er

Se avete appena perso la vostra ultima vita, ma il vostro compagno ancora in gioco, digitate ↑ ,↑,↓,↓,←,→,←,→,◎,⊗ e tornerete in vita.

CP iN iNiti

Prendete una plasma gun e tenetela da parte per il secondo miniboss nel livello 2. Arrivati allo scontro posizionatevi alla destra dello schermo e caricate il colpo della plasma gun, abbassatevi e sparate ai coccodrilli per eliminarli tutti con un solo colpo. Mentre fate questo, sparate con la pistola orizzontalmente alle bombe sganciate dall elicottero e verticalmente quando ve ne sgancia una sopra la testa. Fate attenzione a non colpire l elicottero. Dovreste essere in grado di fare una combo dal valore di 50 millioni di CP. Quando l indicatore combo inizia a diminuire, lasciatevi uccidere e ricominciate il livello.

Top Ten!

10 Consigli per sopravvivere nell'infernale sprawl di dead spaCe 2

1

A MALI ESTREMI...
Quando esaurirete le munizioni di fronte ad un gruppo di necromorfi allontanatevi e cercate qualcosa da tirargli contro con l'abilità della Cinesi..

2

PERQUISIRE FINO IN FONDO
Prima di abbandonare la carcassa di un necromorfo appena eliminato, controllate bene cosa tiene all'interno schiacciandolo per bene con una vigorosa pestata. In molti casi otterrete delle munizioni.

3

CON IL NASTRO ROSA
Se siete fanatici di ogni minima chicca inerente la trama, controllate ogni singola stanza che troverete. In questo modo eviterete di lasciare per strada gli audio log, strumenti che dispensano utili consigli, oltre ad aggiungere alcuni macabri dettagli alla trama.

4

LA MACCHIA GIALLA
Gli scontri contro i boss sono mediamente ostici, ma presentano sempre il medesimo punto debole: la macchia gialla. Durante gli scontri dovrete rallentarli con l'abilità stasi e poi colpirli a volontà proprio nella zona indicata.

5

SOLO E SEMPRE AGLI ARTI
Altro che headshot, in Dead Space 2 dovrete sempre colpire agli arti. Evitate dunque di sprecare munizioni per altre zone del corpo come addome o capo, colpendo agli arti avrete vita più "facile".

6

CORRI FORR...ANZI, NO. CORRI ISAAC!
Poche munizioni, salute al minimo, troppi avversari. In questo caso c'è solo una cosa da fare... correre! Ma non semplicemente per scappare dal nemico, ma per riuscire a trovare qualche munizione per riuscire a proseguire nell'avventura.

7

SFRUTTATE BENE I POTENZIAMENTI
Durante il gioco otterrete diversi nodi utili a potenziare il vostro armamentario, oppure potrete sfruttarli per aprire alcune porte al cui interno sono presenti generose quantità di munizioni o medicine.

8

LA MORTE È DIETRO L'ANGOLO
Anche se i checkpoint sono parecchi, non lesinate assolutamente nei salvataggi. Ogni volta che avrete eliminato qualche necromorfo, salvate immediatamente. Lo diciamo per il vostro bene, ma anche per il vostro cuore.

9

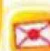
LO VUOI ANCORA PIÙ DIFFICILE?
Completando il gioco in un qualsiasi livello di difficoltà sbloccherete l'hardcore mode. Sarà possibile utilizzare solamente tre salvataggi, le munizioni e le cure saranno scarsissime e al game over dovrete ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio.

10

IL DITONE MAGICO
Se riuscirete nel difficile compito di concludere la modalità Hardcore, vincerete un'arma potentissima dotata di munizioni infinite. Si tratta dell'Hand Cannon, in pratica un guanto rosso in gomma piuma (simile a quelli ironici da stadio) che nel momento in cui viene usato, sentirete Isaac iniziare a gridare "Bang, Bang, Bang!



NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE



Per richiedere gli arretrati **compilate il coupon nella pagina accanto** specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul c/c Postale N. 99353005 intestato a: Servizio Arretrati Play Media Company, al seguente indirizzo:
Play Media Company - Servizio Arretrati - Via di Santa Cornelia 5/A 00060 Formello - Roma
o al numero 06.33 22 12 35 *Il costo di ogni arretrato pari al doppio del prezzo di copertina che di 4,50 euro (unica versione senza DVD).*
I numeri dal 102 al 106 sono disponibili solo con DVD allegato (prezzo di cover 5,50 euro).
I numeri precedenti sono in due versioni (4,50 euro senza DVD e 5,90 con DVD).



Per ulteriori informazioni potete mandare una mail a: **arretrati@playmediacompany.it** oppure telefonare al numero **06. 33 22 12 35**



Potete ordinare gli arretrati comodamente da casa anche con carta di credito su www.playmediacompany.it



n. 94
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Prima parte



n. 95
STRATEGIA: Tomb Raider Underworld Seconda parte



n. 96
STRATEGIA: Resistance 2, Prima parte



n. 97
STRATEGIA: Speciale Easter Egg



n. 98
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 99
STRATEGIA: Resident Evil 5



n. 100
STRATEGIE: Il padrino II, The Wheelman, X-Men Or: Wolverine, The Chronides of Riddick



n. 101
STRATEGIA: Infamous



Solo versione con DVD

n. 102
STRATEGIA: Prototype



Solo versione con DVD

n. 103
STRATEGIA: Red Faction Guerrilla



Solo versione con DVD

n. 104
GUIDA: Eliminazione dei boss di Arkham Asylum



Solo versione con DVD

n. 105
GUIDA: Uncharted 2



Solo versione con DVD

n. 106
GUIDA: Modern Warfare 2



n. 107
GUIDA: Assassin's Creed II



n. 108
GUIDA: Darksiders

n. 109
GUIDA: Dante's Inferno

n. 110
GUIDA: Heavy Rain

n. 111
GUIDA: Final Fantasy XIII

n. 112
GUIDA: Resident Evil 5: Gold Edition

n. 113
GUIDA: Red Dead Redemption

n. 114
GUIDA: Demon Souls

n. 115

n. 116

n. 117

n. 118

n. 119

n. 120

n. 121

n. 122

n. 123

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Nome.................................Cognome.................................

Data di nascita ....Indirizzo.................................N ....

Località ....CAP..........Prov............Tel..............................

arretrati

PS MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO
		Totale

Scelgo di pagare con

☐ versamento su conto corrente postale

☐ assegno non trasferibile



contatto

Fateci qualunque domanda, abbiamo tutte le risposte!

EDITORIALE

ACTIVISION HA CHIARAMENTE scelto di vincere a tutti i costi la palma del publisher pi controverso dell anno. Il colosso americano, d altra parte, ha sempre dimostrato di non saper gestire al meglio i propri marchi, talvolta utilizzandone alcuni fino all eccesso, altre volte maltrattando dei giochi dal grande potenziale mai pienamente sfruttato. Il risultato dato dall infausta concomitanza di questi due eccessi esattamente davanti ai nostri occhi: da una parte c Call of Duty che rischia seriamente di polverizzarsi per la troppa usura e per la conseguente mancanza d innovazione, dall altra c la cancellazione di un gioco che era praticamente pronto per arrivare sugli scaffali. Stiamo ovviamente parlando di True Crime: Hong Kong, un progetto ambizioso che aveva davvero parecchie carte da giocarsi. Al bando poi Tony Hawk e Guitar Hero, massimo sforzo produttivo per CoD. Noi siamo convinti che questa strategia avr vita breve, e a quanto pare, anche gli utenti iniziano a palesare i primi ed evidenti mal di pancia.



tutti i modi per contattare la redazione!

SITO
www.psmania.it

e-mail
psmania-contatto@playmediacompany.it

Facebook
Diventa fan di PS Mania

Twitter
http://twitter.com/psmania

Posta normale
PSMANIA c/o Play Media Company Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)

lettera del mese

SILENT HILL: DOWNPOUR OFFRIRÀ DIVERSE NOVITÀ PER LA SERIE, COME UN'INEDITA ED ENORME ZONA DELLA CITTADINA ATTRAVERSO CUI POTREMO MUOVERCI CON L'AUSILIO DELLA METROPOLITANA. INOLTRE, SI PARLA ANCHE DI QUEST SECONDARIE. MA I FAN, TUTTI QUESTI CAMBIAMENTI, POTRANNO MAI DIGERIRLI?



LA TEMPESTA DEL SECOLO

Carissima redazione di PS MANIA, da quando circolato il primo video di Silent Hill: Downpour non riesco pi a dormire per la paura. Ma non il terrore che avevo coi primi capitoli della serie, quell angoscia patologica che mi prendeva alle viscere e non mi mollava pi ; di tipo ben diverso. Ci che mi atterrisce l assoluta certezza che nulla sar pi come prima, che la magia sia andata smarrita per sempre assieme al disgregamento del Team Silent e che uno studio di sviluppo occidentale non potr mai e poi mai replicare in alcun modo quella stessa atmosfera malata e cos"ostinatamente deviata. Non sto dicendo che Vatra Games non abbia sviluppatori capaci, ma credo fermamente che si tratti pi di una diversit di approccio allo sviluppo guidato inevitabilmente dal background culturale, che non fa altro che emergere in ogni singola situazione di gioco. Oriente e occidente sono profondamente diversi, e cos"come si rivelano fallimentari i tentativi di creare giochi dal taglio occidentale per gli asiatici, allo stesso modo noi del vecchio continente facciamo un buco nell acqua quando proviamo a plasmare nuovamente delle opere d oltreoceano. Anche il tipo di horror ha una concezione diversa, a ben vedere: noi e gli americani siamo pi per gli spaventi improvvisi, mentre nel paese del sol levante si tende pi a far leva sulle paure che attanagliano la psiche umana. Diciamocelo chiaramente, ragazzi, dopo il controverso esperimento che fu Silent Hill: The Room, che cosa abbiamo avuto tra le mani se non dei blandi sforzi di replicare ci che di buono stato fatto in passato? A questo, aggiungiamo pure degli azzardati tentativi di variare una formula di gioco che ha il dovere di non distaccarsi troppo da quello che il concept della serie, altrimenti si rischierebbe seriamente di fare la pessima fine che ha fatto Resident Evil. Ho

"dopo le ultime catastroFi, questo È il capitolo della VeritÁ. e Konami lo sa bene. sbaGliare di nuoVo siGniFicHerebbe commettere l'onta Finale e macchiare deFinitiVamente il Glorioso nome di silent Hill"

letto che l acqua giocher un ruolo fondamentale in questo nuovo capitolo, e che la pioggia andr per certi versi a spalleggiare la classica nebbia densa e minacciosa che tutti conosciamo sin troppo bene. Con tutto questo acquazzone di novit che sono state messe sul piatto, per , non si rischia di far annegare per sempre questa serie? C poco da girarci attorno, ormai: dopo le ultime catastrofi, questo il capitolo della verit . E Konami lo sa bene. Sbagliare di nuovo significherebbe commettere l onta finale e macchiare definitivamente il glorioso nome di Silent Hill.
Eddie Dombrowski



Caro Eddie, toccare il passato di Silent Hill come mettere le proprie mani impiastricciate sull immacolato volto della Gioconda, e credici quando ti diciamo che Konami ne abbastanza consapevole da sapere per certo che un altro passo falso significherebbe far sprofondare nell oblio uno dei brand pi importanti della storia videoludica. Dando per scontato che il secondo capitolo rappresenta non solo la vetta pi alta mai raggiunta dalla serie, ma dal genere dei survival horror in assoluto, non stupisce affatto l ossessiva e prepotente voglia di richiamare alla mente quei fasti stellari. Konami stata chiara: vuole onorare fino in fondo Silent Hill regalando ai propri fan ci che pi desiderano. E tutti, da un nuovo Silent Hill, si aspettano una storia malsana e legata a doppio filo col passato fosco del protagonista di turno, dove le proiezioni del subconscio si materializzano sullo scenario e sulla fisionomia dei mostri, dando vita a un incubo perenne dal quale ci si pu liberare solo tramite l espiazione delle proprie colpe. Dove anche i personaggi secondari hanno uno spessore tale e una caratterizzazione psicologica talmente spiccata da traforare letteralmente lo schermo fino a giungere nei nostri cuori, e che riescono persino a farci calare nei loro panni e avere quasi gli stessi turbamenti che divorando dall interno la loro sanit mentale. Lerrore pi grande fatto dagli sviluppatori occidentali, non stato tanto quello di armare i protagonisti con bocche da fuoco dal grosso calibro o dar loro l agilit atletica che li ha resi qualcosa di profondamente diverso dagli uomini comuni pieni di fragilit e debolezze, quanto la svogliatezza e la congenita incapacit di approfondire la complessit della sfera psicologica di cui un personaggio memorabile deve essere dotato. Murphy Pendleton, il nuovo protagonista, sulla carta risulta essere intrigante oltre ogni limite, dati i suoi trascorsi criminali. E ha tutte le carte in regola per risollevare le sorti della serie. Ma questo, chiaro che Vatra Games deve ancora dimostrarcelo.



commenti e messaGGi arriVati su FacebooK

Fulvio Laudicina
Penso che quel genio di Fumito Ueda debba seriamente darsi una mossa per terminare lo sviluppo di The Last Guardian e che Sony lo debba pressare fino allo sfinimento per farci avere subito 'sto gioco!

Marika Deodato
Ma è vero che... Aeris di Final Fantasy VII, in realtà, non è morta, e che nel remake che faranno su PlayStation 4, sarà la protagonista assoluta? I miei amici non mi stavano mentendo, non è vero?

Ruggero Angrisani
Che mondo patetico. Non ce la faccio più. Che campo a fare? Mi odiano tutti. E quando voglio giocare non posso neanche farlo perchè per me esistono solo i J-RPG. E pure quelli sono morti...

THE FINAL COUNTDOWN

Hey Ciao, Mitici! Come va? Il giorno finalmente arrivato e mi sento a dir poco elettrizzata! Sony ha finalmente annunciato l arrivo della PSP2 (vi prego, non chiamatela NGP!) e non vedo l ora di mettere le mani su questo portento tecnologico. Anche se scoppiata la moda dei telefonini tuttofare e se in molti parlano positivamente del 3DS, sono convinta che la nostra nuova console portatile riuscir a imporsi con decisione sul mercato. Ma l avete vista? Ha praticamente la potenza di una PS3, e la volont di farla andare a braccetto con la sorella maggiore mi stuzzica non poco. Certo, ancora tutto da vedere, per dopo aver goduto con gli occhi di tutte le meraviglie sin qui mostrate, come pu qualunque persona dotata di buon senso rimanere indifferente a cos"tanto splendore in movimento? Voglio direé gi da adesso, se la vogliamo mettere sulla potenza bruta, non credo che Nintendo possa rivaleggiare. Ok che il 3DS supporter il 3D, ma siamo sicuri che non sia dannoso a lungo andare? Preferisco badare alla mia salute e giocare con spensieratezza coi titoli che pi amo, e se Uncharted appare gi da adesso splendido, non oso immaginare a cosa si riuscir a fare tra qualche anno. Una cosa per mi ha lasciato un po interdetta: perch mamma Sony ha commercializzato anche Xperia Play? Perch dovrei comprare un telefono col quale posso giocare se subito dopo potr avere la PSP2, con delle potenzialit ancora migliori? Non si rischia di fare un po troppa confusione e di tagliare le gambe a uno dei due prodotti? Se devo essere sincera, sono rimasta un po perplessa e non riesco a capire fino in fondo quale sia la strategia che sta adottando il colosso giapponese. Non nascondo che mi intrigano entrambe, per chiaro che a farle mie non ci penso proprio: o una o l altra. Mi chiedevo inoltre: ma cos"facendo, se uno dei due prodotti dovesse andar male, non c il pericolo di vederlo accantonare in favore di una maggiore spinta produttiva verso l altro, divenuto nel frattempo pi popolare? Sono confusa. Aiuto!
Franca Conteso



I tuoi interrogativi, cara Franca, in effetti ronzano per la testa di parecchi appassionati PlayStation. C stato un momento in cui nemmeno noi comprendevamo fino in fondo quale fosse la direzione che Sony avrebbe voluto intraprendere con questa mossa a sorpresa e per certi versi anche piuttosto spiazzante, se non addirittura controversa. Kaz Hirai, per , non appena si reso conto dei dubbi che spontaneamente sorgevano tra la comunit , si affrettato a chiarire nel migliore dei modi quale fosse la posizione della compagnia. Sony, praticamente, una volta capito che il boom dei telefoni tuttofare ha definitivamente aperto una nuova porta per l intrattenimento videoludico, ha deciso intelligentemente di mettere alla luce il suo gioiello e raccogliere cos"il guanto di sfida lanciato da Apple. Chiaramente non sar assolutamente facile spuntarla, ma perch non provarci? Meglio ancora se si pu disporre di un marchio forte e in salute come quello PlayStation. La filosofia di Sony quella di allargare i propri orizzonti anche verso i cosiddetti casual gamer e dimostrare che il proprio portfolio e i propri servizi non hanno assolutamente niente da invidiare alla concorrenza. La fetta di mercato, adesso, diventata talmente succulenta che sarebbe stato impossibile per Sony lasciarsela soffiare via senza nemmeno avere la voglia di impadronirsene. NGP, state tranquilli, qualcosa di completamente diverso, chiaramente orientata verso un pubblico pi abituato ai videogiochi; pi hardcore, se vogliamo. In sostanza, i



due prodotti non andranno mai a scontrarsi proprio perch si rivolgono a delle platee diverse e con differenti esigenze; pertanto, non ci potr mai essere un conflitto interno, n tantomeno Sony ha intenzione di crearlo o alimentarlo in alcun modo. Se i progetti si riveleranno remunerativi in maniera sostanzialmente diversa, non sar di certo a causa del successo dell'uno a discapito dell'altro.

promette autentiche meraviglie e una potenza che ha davvero poco da invidiare a PS3, come dimostrato anche dalla tech demo di Metal Gear Solid 4 vista durante la presentazione della console portatile. Il conto alla rovescia gi iniziato.

LA CRISI DEI TRENT'ANNI

Cara PS MANIA, anche se voi non lo sospettate nemmeno, insieme ne abbiamo passate veramente tante. Vi seguo sin dal primo numero e sono un vostro affezionato lettore che ha appena superato i trent anni, con tutto quello che ne consegue. La mia vita sta rapidamente cambiando come immaginavo, in un modo che prima o poi diventa chiaro per ogni uomo, ma a cui forse non sono ancora davvero pronto. Mi sono appena sposato con la mia splendida Elisa, e fra due mesi avremo una bambina. La verit , per , che io mi sento ancora profondamente immaturo per affrontare tutti i cambiamenti che un figlio comporta, ma sono anche consapevole del fatto che le persone, per certe cose, non saranno mai preparate sin quando non ci si trovano in mezzo. Non so come dirvelo, ma il solo pensiero mi fa sentire strano. Io ed Elisa siamo come una coppia di adolescenti: videogiochiamo fino a notte fonda perch il mondo videoludico ci appassiona, ci facciamo i dispetti, discutiamo di argomenti spesso di poco conto giusto per il gusto di riderci un po su, litighiamo furiosamente come due ragazzini e dopo ci abbracciamo con tutto l amore del mondo, e man mano che il tempo passa, non riesco pi a cingerla come vorrei per via della sua pancia che cresce a dismisura. Ammetto che a volte, per amore dei videogiochi, mi sono preso dei giorni di malattia al lavoro, e in precedenza capitato spesso di non accorgermi di alcune sue esigenze e tacite richieste d attenzioni proprio perch ero troppo preso dalla smania del joypad. La mia paura che possa accadere lo stesso con mia figlia, che possa avere un padre immaturo e irresponsabile, che non ancora capace di affrontare come si deve gli obblighi che la vita gli para innanzi. Per me

noi VideoGiocatori incalliti abbiamo sicuramente un preGio: siamo preparati a oGni eVenienza notturna

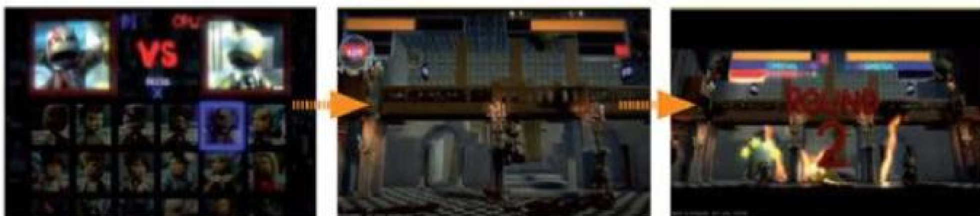
siete come fratelli, e mi piacerebbe tanto sentire un vostro parere sulla questione. D altra parte, in tutti questi anni, vi ho sempre sentiti vicino. Un bacione, ragazzi, continuate cos'!
Epo



Eh, caro Epo, quanto hai ragione quando dici che nessuno mai preparato agli eventi della vita fin quando non ci si trova davvero dentro. Tu e la tua compagna state affrontando insieme un cammino di vita importante e siete giunti di fronte a uno dei traguardi pi belli che possiate condividere insieme. Se ti senti un p un bambinone anche se hai superato i trent anni, allora con tutta probabilit hai scelto di indirizzare questa lettera alle persone giuste. Se la cosa ti pu consolare, anche qualcuno tra di noi (non facciamo nomi) passato attraverso questo particolare periodo, e credici, i dubbi sulle proprie capacit di prendersi cura di un figlio sono destinati a cadere nel momento in cui ti rendi conto che il frutto del vostro amore ha bisogno di tutta la vostra vicinanza e del vostro immenso affetto per crescere come si deve. Noi videogiocatori incalliti abbiamo sicuramente un pregio: siamo preparati a ogni evenienza notturna, e se ti capiter di sentirla piangere nel cuore della notte solo perch ha fame o vuole cambiato il pannolino, almeno non dovrai sbraitare contro il soffitto se ti ruba qualche ora di sonno; al limite ti metti davanti a un buon picchiaduro e sfoghi un p di frustrazione. E poi, Epo, se ti fai tutte queste domande, sicuramente perch sei un ragazzo con la testa sulle spalle, che sa di avere una grossa responsabilit e che vuole fare di tutto per regalare alla propria figlia il meglio che un padre pu dare. Crescere, compiere dei passi importanti nella propria vita, avere dei ruoli diversi rispetto a prima, non significa affatto smettere di essere veramente degli eterni bambini. Non te lo dimenticare mai. E non scordarlo nemmeno quando fra qualche anno continuerai a sederti davanti a una console assieme a tua moglie, e in mezzo a voi ci sar vostra figlia che vi ruber il pad di mano. Sono queste le vere gioie della vita. In bocca al lupo da tutta la redazione di PS MANIA!

YouTube: Video messaggi

MOON OVER THE CASTLE - GRAN TURISMO 2
(postato da KyanaGuitarIsBest)



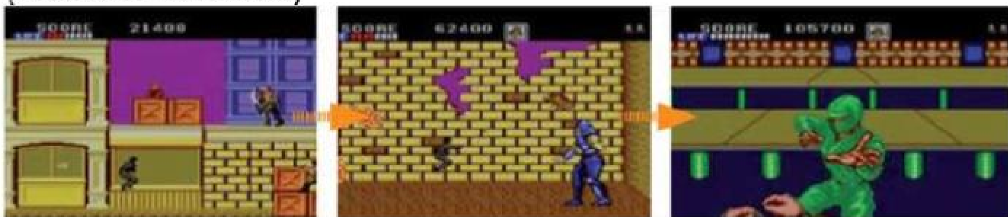
[ESTROSO] Questo ragazzo giapponese ha pensato bene di fare una cover di Moon Over The Castle, famosissimo e splendido brano di apertura di Gran Turismo. Il risultato, come potrete sentire voi stessi, è quanto di più vicino alla traccia originale.
http://www.youtube.com/watch?v=KTpBw_XYuxc&feature=related

STREET FIGHTER: LEGACY - SHORT FAN FILM (postato da StreetfighterLegacy)



[TRASPOSIZIONE] Se non siete rimasti contenti del film di Street Fighter del 1994, con protagonista Van Damme (e come darvi torto), allora dovreste dare un'occhiata a questa clip e vedere finalmente uno scontro tra Ryu e Ken davvero degno di nota.
http://www.youtube.com/watch?v=h2ZXSzaUIBQ

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER PLAYTHROUGH 01
(Postato da mattkrocks)



[RETRO] Piuttosto che giocare all'ultimo gioco dedicato al compianto Michael Jackson, vi consigliamo caldamente di rispolverare questo classico e passare un paio d'ore in assoluta spensieratezza. Eseguire un moonwalk sulle note di Smooth Criminal non ha prezzo.
http://www.youtube.com/watch?v=48eycPxbLjM

OBSCURE 2 SCARY SCENE (Postato da Nisoo7)



[SPAVENTOSO] Talvolta i survival horror riescono a farci uscire letteralmente il cuore fuori dal petto per lo spavento. Ascoltate le imprecazioni di questo giocatore americano durante la sua coinvolgente sessione per rendervi conto di cosa stiamo parlando...
http://www.youtube.com/watch?v=4ewdmGIt7cU



prossimo numero

AnteprimA

Warhammer 40,000: space marine

Un frenetico action game ambientato nel mondo di Warhammer dove potrete finalmente controllare uno Space Marine e sperimentarne tutta la potenza di combattimentoé questa l idea dietro l ultima fatica della Relic Entertainment. Siamo andati fino a Vancouver per provare in esclusiva alcuni livelli, cos"da capire se abbiamo un concorrente al titolo di miglior titoli d azione in terza persona per questo 2011!



AnteprimA

NEVERDEAD

Shinta Nojiri pu non essere uno dei nomi pi famosi nel panorama del divertimento elettronico, ma sono 16 anni che collabora con Konami e nella sua carriera a diretto alcuni titoli della serie Metal Gear come i due spin-off Ac!d per PSP. Ora a lavoro su un gioco tutto suo incentrato su un protagonista immortale. Siamo andati a Oxford per scoprirne tutti i segreti.



recensione

MORTAL KOMBAT

Dopo che Capcom ha dimostrato che i picchiaduro possono ancora riscuotere un certo successo anche nell era di Call of Duty, ecco che un altra saga classica risorge dalle sue ceneri. Stiamo parlando del violentissimo Mortal Kombat, un titolo che a fine anni 90 ha segnato pesantemente il mondo dei videogiochié riuscir questo capitolo a farci dimenticare il terribile Mortal Kombat vs. DC Universe? Copritelo sul prossimo numero.

PS mania+

n. 122 - Aprile 2011 - Mensile - Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 13/2009 del 18/02/09 - ISSN 1828-0277

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Publisher Carlo Chericoni
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Giona Ciammetti, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti
Contributi Artistici Francesca Chericoni
Hanno collaborato Marco Accordi Rickards, Francesca Noto, Lorenzo Fazio, Marco Inchingoli, Marco Locatelli, Marco Tin , Maurizio Di Stefano, Guglielmo De Gregori, Arianna Buttarelli, Giovanni Biasi, Giovanni Ferlazzo, Eliana Bentivegna, Domenico Music , Virginia Petrarca, Lorenzo Bianco, Michele Giannone, Valerio Pastore, Riccardo Bellardini, Gianpaolo Iglio, Marco Maru

Si ringrazia
Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti, Antonio Masiello), Atari (Fabio Cerutti, Paola Menzaghi), Capcom (Ben Le Rougetel), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Eidos (Emily Britt, Ross Alexander), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damato), Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Koch Media (Tania Rossi), Leader S.p.A., Sony (Andrea Cuneo, Alessandro De Leo, Andrea Vellucci, Tiziana Grasso, Maurizio Quintavalle), Take 2 Italia (Monica Puricelli), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Ubisoft (Stefano Celentano, Alberto Ziello)

Servizio Arretrati
Play Media Company Srl
Roma Tel. 06/33221250 Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

Servizio abbonamenti
S.O.F.I.A. Srl
Tel 02/84402444
Fax 02/84406071
E-mail: playmediacompany@sofiasrl.com
www.sofiasrl.com

Stampa
Nuovo Istituto Italiano di Arti Grafiche S.p.A.
Via Zanica, 92 24126 Bergamo

Distribuzione per l Italia:
MESSAGGERIE PERIODICI SpA
Via G. Carcano, 32 20141 Milano

Concessionaria Esclusiva Pubblicit :
Play Media Company srl viale Forlanini 23, 20134 Milano tel 02.45472867
Area vendite:
Romano Scabini (romano.s@playmediacompany.it)

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

Presidente Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato Alessandro Ferri

Direttore Generale Rosanna Di Francesco

Ufficio Produzione Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Roberta Stolfi, Daniela Dei, Giuseppina Settembre
Direttore Marketing: Luca Carta
Responsabile Amministrativo: Francesco Perpetua
Ufficio Amministrativo Nella Del Cielo, Carolina Marinelli
Controllo di gestione
Veronica Belotti
Ufficio Stampa
Luca Carta
ufficiostampa@playmediacompany.it

Play Media Company Srl: Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.




GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR


3
www.pegi.info


PS3
GRAN TURISMO 5

